№ 1(44) 2001

Навигатор игрового мира™

Навигатор называет 20 лучших игр
прошедшего года

Серебряная десятка:
American Mc'Gee Alice
Mechwariror 4: Vegeance
Hitman: Codename 47
Jagged Alliance 2: Цена Свободы
Противостояние 3/Sudden Strike
Sacrifice
Mercedes-Benz Truck Racing
B-17 II: The Mighty Eight
Insane
Корсары: проклятье дальних морей

Снежный шторм
Величие графики

Internet TOP 100
Global 100 PC Games как зеркало игрового мира

Брат-2: Обратно в Америку
Мы, русские, не обманываем друг друга...

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Подписка!!! Стр. 39, 73

Всем привет!

Миллениум наступил, уважаемые. И хватит о нем.

Вы просили - мы пошли. Навстречу. Не вполне, но с выраженным намерением. Если вы еще не поняли, о чем я толкую - пролистайте журнал. Вот видите, в нем целая куча страниц отпечатана на приличной бумаге. И это - только начало, "то ли еще будет!" (с).

А если серьезнее, то у нас большие планы по дальнейшему развитию Нави в новом миллениуме. Например, обсудить на редакционном совете назначение на главную роль в Tomb Raider сплошь татуированной Анджелины Джоли. В сети появились фотографии позирующей в псевдоларискином прикиде актрисы, это ужасно. А какие зажигательные ножки! Как спички...

Да, о чем это я? Правильно, о журнале. А ничего журнал, правда?

Кстати, мы набрались уверенности в себе и назвали двадцатку лучших игр 2000 года. Естественно, такой материал подразумевает определение самой-самой среди самых-самых. И, самое удивительное, - мы не смогли. Ну не смогли, и все тут. Не было ни одного однозначного лидера ни в одном из жанров. Буквально год назад самых-самых было несколько - и Quake 3, и HoMM3, и JA2... На этот же раз было множество хороших и очень хороших игр, а вот шедевров, от которых перехватывало бы дух, не наблюдалось.

В общем, лучшие игры - они как горы, ждут нас впереди. И кто знает, быть может, на коробках этих игр будут стоять логотипы отечественных разработчиков и издателей. У меня уже вошло в привычку (невредную) ежемесячно радоваться за представителей российского игрового сообщества - в этом номере редакцию порадовали "Корсары" ("Акелла"/1С) и "Снежный Шторм" (Компания АМБЕР).

Немного о личном. UO: Chronicles завершаются в этом номере гайдом (к моменту написания этих слов он успел уже чуток устареть - в последнее время игра претерпевает разительные изменения). В то же время мне кажется, что "ультимская" тема и в дальнейшем будет освещаться на страницах Нави. Тем временем мы начинаем печатать другие хроники - виртуального пилота Russian Air Force! Может и им суждено вырасти в "мыльную оперу"?

Я уверен, вы уже знаете, что мы хотим вам пожелать в Новом году. Здоровья, правильно. И близким тоже. А еще - пусть ваша работа станет вашим хобби и наоборот. А еще... Нет, мы же не собираемся только работать, учиться и т.д.? Поэтому пусть ваш компьютер не тормозит на любимых играх!

Искренне Ваш,

Игорь Бойко

3 Встреча тысячелетия
10 Игры года

ACTION/ARCADE

30 Новогодние кошмары
31 Новости
34 Свет vs. Тьма. Blair Witch Trilogy
38 American Mc'Gee Alice
42 Animorphs
44 Mechwarrior 4: Vegeance
50 Брат-2: Обратно в Америку
51 Catechumen
54 Hitman: Codename 47
57 The Mummy
58 Отверженные: Тайна Темной Расы

CYBERSPORT

62 Большой Урал

STRATEGY

64 Сколько можно? А сколько нужно?
65 Новости
66 Сводка главного командования
68 Jagged Alliance 2: Цена Свободы
70 Противостояние 3 / Sudden Strike
73 Европейские войны: Казаки.
76 Starship Troopers: Terran Ascendancy
79 Zeus: Master of Olympus
80 Sacrifice
84 Reach for the Stars
86 Энциклопедия старого крафтера
92 Дело второе. WarThorn
94 Дело третье. Hogs of War

SIMULATION/SPORT

96 Итого
97 Дальнобойщики 2
100 Mercedes-Benz Truck Racing
102 Mini Car Racing
103 Virtual Pool 3 Featuring Jeanette Lee
105 Motocross Mania
106 B-17 II: The Mighty Eighth.
110 Insane
113 Woody Woodpecker Racing... против Вини-Пуха
114 Снежный шторм
116 Провальный сезон (набросок киносценария, созданный под впечатлением от FIFA 2001)
119 Ford Racing 2001
120 Хроники РАФ: часть1
122 Имеет ли NHL 2001 право называться хоккеем нового тысячелетия?

RPG/ADVENTURE

122 О рейтингах, мышах и людях
126 Корсары: проклятие дальних морей
128 Escape From Monkey Island
130 Real Myst

CHEATS'n'HINTS

133 Cheats

INTERNET

135 Internet TOP 100
136 Global 100 PC Games как зеркало игрового мира
146 Ultima Online Chronicles: Guide. Part II

Z-ZONE

156 Юмор
158 Почта

Список игр в номере:

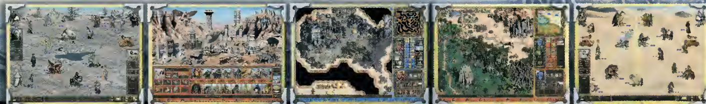
Брат-2: Обратно в Америку ... 50
Дальнобойщики 2 ... 97
Европейские войны: Казаки .. 73
Корсары: проклятие дальних морей ... 126
Отверженные: Тайна Темной Расы ... 58
Противостояние 3 / Sudden Strike ... 70
Снежный шторм ... 114
American Mc'Gee Alice ... 38
Animorphs ... 42
B-17 II: The Mighty Eighth ... 106
Blair Witch Trilogy ... 34
Catechumen ... 51
Escape From Monkey Island . 128
FIFA 2001 ... 116
Ford Racing 2001 ... 119
Hitman: Codename 47 ... 54
Hogs of War ... 94
Insane ... 110
Jagged Alliance 2: Цена Свободы ... 68
Mechwarrior 4: Vegeance ... 44
Mercedes-Benz Truck Racing . 100
Mini Car Racing ... 102
Motocross Mania ... 105
NHL 2001 ... 122
Reach for the Stars ... 84
Real Myst ... 130
Sacrifice ... 80
Starship Troopers: Terran Ascendancy ... 76
The Mummy ... 57
Ultima Online ... 146
Virtual Pool 3 Featuring Jeanette Lee ... 103
WarThorn ... 92
Woody Woodpecker Racing ... 113
Zeus: Master of Olympus ... 79

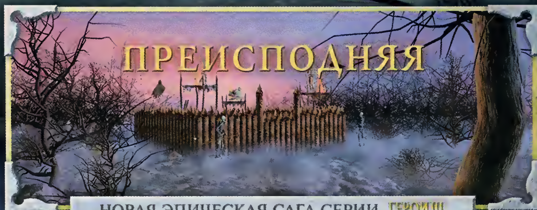
Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"

ХРОНИКИ ГЕРОЕВ

- Продолжение самой популярной в России пошаговой стратегии Герои Меча и Магии III
- Две новых кампании, из 8 сценариев каждая, последовательно повествующая о подвигах Тарнума
- Настоящий подарок поклонникам хороших игр – десятки часов полного погружения в игру
- Не требует наличия на диске Героев Меча и Магии III







Системные требования

Операционная система	WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4
Процессор	133 MHz (Pentium 166 рекомендуется)
RAM	32 Мб
Звуковая карта	совместимая с DirectX 6.0 или выше
CD-ROM Драйв	4-х скоростной
Управление	Мышь/ Клавиатура

Внимание! Игра может не запускаться с устройств CD-RW и DVD

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440 e-mail: market@buka.com

3DO
NEW WORLD COMPUTING
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Встреча тысячелетия

Увидев девушку безвестную случайно,
"Как поживаете?" – спросил ее поэт.
Ни слова девушка не молвила в ответ,
И как живет она, навек осталось тайной...
пер. С. Маршака

Но от нашего деда Мороза еще никто не уходил! А в роли "безвестных девушек" сегодня выступают:

Николай Барышников ("1С");
Сергей Климов (Snowball Interactive);
Андрей "КранК" Кузьмин (К-Д ЛАБ);
Алексей Медведев (NMG);
Максим Михалев ("Бука");
Сергей Орловский (Nival Interactive);
Наталья Тихонова ("Руссобит-М");
Павел Юпатов ("Никита").

Братцы! Лорды, сэры и пэры! Вдумайтесь, вы держите в руках первый номер Навигатора. Первый в году, первый в столетии, первый в тысячелетии. Линолеум же нагрянул – заметили? Только хитрая "Бука", как выяснилось, уже год живет в третьем тысячелетии и в ус не дует, мы же, купившись на старую сказку о том, что третий ящик пива начинается с 21-й бутылки, маялись и ждали. Но дождались ведь! Лиммониум вот он, уже с нами! И, радуясь его прибытию, мы отправили переодетого дедом Морозом поэта, фамилия которого засекречена, на охоту. Поздравлять с праздником и собирать сведения.

И, на самом-то деле, разговор будет вполне серьезный. Можно даже сказать, возвышенно-философский. Вот и цитата подходящая:

Время идет медленно, когда за ним следишь. Оно чувствует слежку. Но оно пользуется нашей рассеянностью. Возможно, даже, что существуют два времени: то, за которым мы следим, и то, которое нас преобразует.
А. Камю

Я всегда хотел жить вечно. Пока получается...
добавлено Павлом Юпатовым

Дед Мороз (далее шифруемый аббревиатурой "НИМ"): Ждать уже недолго, скоро будет елка. Ребята! От всей души поздравляю вас! С Новым годом, с Рождеством! С наступлением третьего тысячелетия! XX век уходит, старые календари сняты со стен. Так пусть же все самое хорошее, все лучшее останется с нами и в XXI веке, а худшее - не будет повторяться. И спасибо вам огромное, что не отказались ответить на несколько вопросов старого Мороза.

НИМ: 1. С каким настроением входим в XXI век? Российский игровой мир встал на ноги, оправился от кризисов и потрясений?

Павел Юпатов ("Никита"): Восхищение и замирание от восторга - вот, наверное, правильное описание тех чувств, которые испытывает любой человек, задумываясь о гигантском скачке, сделанном человечеством в XX веке. А когда начинаешь предполагать, что же будет дальше, какие перспективы открываются, то просто кружится голова от высот, куда мы стремительно взлетаем вместе с прогрессом. Компьютеры за какие-то несколько десятков лет совершили поразительную метаморфозу от гигантских, занимающих целые комнаты несуразных громадин до компактных сверхмощных систем. И самое интересное, что согласно закону Мура, по которому тактовая частота процессоров удваивается каждые полтора года, мы скоро получим такие системы, о которых лет двадцать назад даже писатели-фантасты не мечтали. Так что, как я уже сказал, - восхищение и замирание.

Максим Михалев ("Бука"): Не знаю, как кто, а мы в Буке уже год в этом XXI веке живем. Так что привет всем из будущего. А входили мы в XXI век с чувством сдержанного оптимизма, чего и вам всем желаем. Игровой мир действительно оправился от потрясений, но основные, наверное, еще впереди. Так что накопленный опыт еще пригодится и не раз.

Андрей "КранК" Кузьмин (К-Д ЛАБ): Ничего не изменилось, по-прежнему "нас ждут великие дела!" Честно. Конечно, то же самое я мог сказать и пять лет назад, но теперь все гораздо серьезнее. Появился определенный опыт и, слава Богу, что он в корне не изменил нас. Многие ли люди могут искренне похвастаться, что занимаются именно тем, чем хотели бы, и имеют при этом достаточно свободы? Уверен, что процент таких, увы, невелик. А мы в их числе! Какое же тут может быть настроение? Конечно, жуткое! А вдруг мы не успеем сделать все, что намечено, из-за того, что израсходуется биоресурс, а переселение душ побитовым копированием не будет еще изобретено? Вдруг этот XXI-й пролетит мимо, а планета по-прежнему останется без таких нужных всем реализаций наших идей?! Есть о чем задуматься, рано предаваться эйфории!

Сергей Климов (Snowball): Настроение хорошее - "Всеслав" выйдет. Российский игровой мир более или менее оклемался. Вопрос в структурах, в схемах. Локализации работают. Наши команды тоже издаются в Европе, в Азии, иногда в Америке. Да, потом будет больше, лучше и дороже, но окно уже прорублено. Причем в обе стороны.

Алексей Медведев (NMG): Настроение отличное, честно говоря. Мы выпустили свою первую игру, получили огромное количество очков опыта, набили себе достаточное количество шишек, чтобы уже потом подойти к реализации всех наших идей не методом проб и ошибок, а уже с пониманием того, что стоит делать, а что, соответст-



● "Корсоры" ("1С"/"Акелло") не нопросно нозвоны номи лучшей российской игрой прошедшего годо



● "Два Мира" - станут еще одной отличной локолизоцией от Snowball Interactive


● Hired Team: Trial - первый отечественный трехмерный шутер, хорошоя робото от NMG

венно, нет. Так что отличное настроение, из графика бы только не выбиться... А насчет игрового мира - это, на мой взгляд, слишком сложный и неоднозначный вопрос. Для того чтобы на него ответить, надо для начала хотя бы определиться, что понимать под "потрясениями" и "встать на ноги". Мы как делали игры "до", так и будем их делать "после". Конечно, кто-то с дистанции сошел/сойдет, кто-то будет использовать альтернативные методы выживания, будут появляться новые имена. Все это в общей сумме и будет менять отечественный игровой мир.

Николай Барышников ("1С"): Кризис давно закончился, рынок мультимедиа и игр вновь растет бешеными темпами. Мы выпускаем все больше и больше продуктов, причем как отечественных, так и зарубежных. При этом очевидно, что рынок далек от насыщения, а значит, еще есть место для роста.

Наталья Тихонова ("Руссобит-М"): В XXI век, естественно, надеемся войти с оптимистичным настроением. Мы, кстати, организовались уже после кризиса, поэтому справляться с его последствиями нам не пришлось. Боремся, скорее уж, со своей еще пока неопытностью. Наращиваем темп заново.

Сергей Орловский (Nival): Да, от потрясений оправились. Если говорить о разработке, то еще года три назад нам с огромным трудом приходилось добывать деньги для наших проектов, причем на весьма невыгодных условиях. Сейчас все изменилось. Мы уже можем, допустим, прийти к издателю с классной идеей и обеспечить ей приличное финансирование, даже не имея еще подробных дизайн-документов. Нет уже жесткой необходимости работать на заказ - можно целиком сосредоточить силы на том, что действительно нравится. Появилась возможность более тщательно обкатывать выпускаемые продукты, привередничать, отсеивать не устраивающие чем-то варианты. В локализациях, я думаю, тоже все уже заметили тенденции к росту как количества, так и качества проектов, а это говорит уже о двух фактах: взрослении локальных издателей и более серьезном отношении к российскому рынку со стороны зарубежных компаний.

НИМ (встречный вопрос к Nival'у): То есть вы достигли такого уровня, что можете, не боясь ударов судьбы, долго (лет пять, скажем) и упорно делать "игру-мечту"?

Сергей Орловский (Nival): Нет, конечно. Два-два с половиной года - вот нормальный срок разработки большой и серьезной игры. Больше - это уже крах. Для любой компании.

НИМ: Из-за гонки технологий?

Сергей Орловский (Nival): Не только. Устаревают и технологии, и идеи. К тому же люди устают работать с одним и тем же. Команда разваливается. Поэтому мы стараемся избегать "долгостроев".

НИМ: 2. Значит, российский рынок оживает. Но все-таки он еще не настолько развит, чтобы окупить разработку полновесной игры, верно? Приходится ориентироваться "на заграницу". Какие в связи с этим трудности, каков прогноз на будущее?

Николай Барышников ("1С"): Мир на ноги, конечно же, встал, только вот цены на программные продукты остались на "кризисном" уровне. Естественно, что окупить масштабную разработку (идущую не менее двух лет) в данный момент за счет продаж в России, трудно. Однако отмечу, что термин "ориентироваться на заграницу" звучит не очень научно. Дело в том, что игровая индустрия изначально нацелена на интернациональный маркетинг. Сейчас уже ни в одной стране мира практически невозможно разработать полномасштабный проект высокого класса и окупить его лишь за счет "домашних" продаж. Мы, разумеется, также не можем играть против общего тренда и ориентируемся как на Россию, страны СНГ и Балтии, так и на международный рынок. С другой стороны, хочу подчеркнуть, что российский рынок является для нас крайне важным, мы рассматриваем российских игроков как наиболее профессиональных и требовательных, поэтому всегда стараемся довести до ума любые локализации и даже отечественные разработки. Например, многие наши совместные издания с компаниями Nival и Snowball выходят с уже установленными патчами.

К вопросу о трудностях - уже давно прошли те времена, когда игр было мало и все они автоматически продавались благодаря отсутствию конкуренции. Сегодня, чтобы быть успешным на международной арене, нужно производить игры высочайшего уровня. К счастью, в России еще не перевелись умельцы и мы гордимся тем, что причастны к их работе. Да, в общем-то, и наша внутренняя команда 1С: Maddox Games, работающая в данный момент сразу над двумя проектами (симулятором "ИЛ-2 Штурмовик" и стратегией, которую мы пока широко не объявляли), уже снискала определенную известность. Поэтому будущее нас не очень страшит: главное - упорно работать, а все остальное приложится.

Сергей Климов (Snowball): Все правда. Только ориентация нужна не на "заграницу", а на международную аудиторию. Конечно, в том, чтобы сделать "чисто русскую вещь", есть свой кайф, но это все такие местечковые желания... Вот "Брат-2" посмотрит какой-нибудь немец - и что он оттуда вынесет? А немецкая же "Run Lola Run" смотрится хорошо вне зависимости от национального контекста. То же самое и с играми. Все эти стоны, что "ориентация на Запад" делает русские игры бесцветными, - это от лукавого. Искусство не знает границ. Сделай такую вещь, которая универсальна. Которая интересна не потому, что на обложке написано "Поручик Ржевский" или таракан озвучен под Михаила Сергеевича, а потому, что она самостоятельна. Все остальное уже бонусы; опыт локализаций, кстати, это и доказывает - в процессе адаптации можно улучшить хорошую игру, но из плохой игры хорошую никак не вытя-

нуть. Поэтому, считаю, что для русских игр необходимость ориентации на международный рынок идет только в плюс.

Андрей "КранК" Кузьмин (К-Д ЛАБ): А какой смысл пытаться окупать разработку "полновесной игры" продажами в рамках одной страны? Это уже не полновес получается, а рахит. Мы же не за "железным занавесом", зачем прятаться от людей? Нормальная игра в первую очередь интернациональна, ибо несмотря на косметические различия гомо сапиенсы развлекаются и "погружаются" по одним и тем же законам. А трудности, конечно же, есть. Рынок насыщен и поделен. Пролезть в толстые каналы сбыта не так просто. Но без труда не вынешь рыбку. Уверен, что качественные отечественные проекты пробьют себе дорогу. Но пасаран!

Сергей Орловский (Nival): Вообщето это совершенно нормально, что любая компания выставляет свою продукцию на глобальный мировой рынок. Проблемы, конечно, есть, но они решаемы. Мы, в частности, недавно сменили международного издателя и в связи с зтим должны были перестраивать фокус с американского на европейский рынок. Еще хотел бы отметить вот что. Сейчас, как утверждают специалисты, весь мир подвержен двум, на первый взгляд противоположным, тенденциям. Первая - глобализация, стремление компаний к выпуску проектов сразу во всем мире, при этом количество местечковых игр сокращается. Вторая тенденция - зто, наоборот, повсеместное торжество локализаций. Т.е. выходя на другие рынки, необходимо учитывать их особенности, причем каждого в отдельности, и это касается далеко не только банального перевода. Именно сейчас практика локализаций и адаптаций по-настоящему набрала обороты, причем не только у нас в стране.

Максим Михалев ("Бука"): Полновесность игры зависит от весовой категории. Тяжеловесов, пожалуй, он не потянет, как не потянет ни английский, ни французский, ни индийский. И зто нормально. Все вокруг уже давно живут в глобальной зкономике, и мыслить категориями национальных рынков могут только компании, не смотрящие вперед и по сторонам. Поэтому для нас "заграницы" не существует, а есть лишь один большой рынок с разными сегментами. Так и работаем. Трудностей ожидается много, но, собственно, из трудностей имеют свойство рождаться достижения. Прогноз, как и водится, радужный. Думаю, что года через три "Бука" станет одним из ведущих мировых издателей с офисами в 15-20 странах мира, огромной линейкой и постоянно растущими котировками. Не верите - спросите еще раз через 3 года.

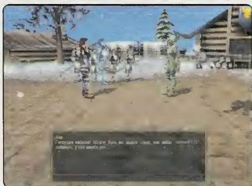
Алексей Медведев (NMG): А какие тут могут быть трудности? Их, особо специфических, чисто российских, и нет как бы. Что у русских, что у шведов, что у словаков - у всех-всех-всех разработчиков схожие проблемы. Одна из главных - поиск издателя. Собственно, мы (разработчики) зтим в NMG не занимаемся - вся головная боль на плечах коммерческого отдела, который уже сам решает и прикидывает, кто нас лучше издаст, чтобы игра получила ровно столько конечных пользователей, сколько она заслуживает. Прогноз на будущее? Это ты про нас или вообще? Хотя какое это имеет значение: чем профессиональнее мы и наши отечественные коллеги делаем игры, тем меньше трудностей с поиском западных издателей у нас у всех будет. Я придерживаюсь такой точки зрения: все зависит только от тебя, не надо пенять на зеркало - оно не виновато, ибо если руки растут под "правильным углом", то и делают они все "правильно".

Наталья Тихонова ("Руссобит-М"): Российский рынок, как и русская душа, - загадочный. Он может окупить любую разработку, но пока мешают пираты.

Павел Юпатов ("Никита"): Отрадно видеть то, что игровой рынок России медленно, но уверенно отвоевывает себе место под солнцем. Нельзя сказать, что мы ориентируемся на зарубежные рынки только, мол, потому, что там можно заработать деньги, а в России якобы нельзя. Если бы все сводилось к банальной прибыли, то тогда не нужно создавать компьютерные игры - можно просто открыть сеть палаток по торговле ширпотребом. Каждый новый проект должен быть, прежде всего, интересен команде разработчиков. Впрочем, я ни в коей мере не хочу убедить читателей в том, что в компании "Никита" работают сплошные альтруисты, которых хлебом не корми, только дай какую-нибудь игру написать. Конечно же, мы, принимаясь за дело, все тщательно просчитываем, пытаемся угадать аудиторию. Для выхода на зарубежные рынки есть целый ряд причин. Одна из них - не скрою - в том, что там более высокая норма прибыли, нежели в России. Но представьте себе и то, как приятно будет прочитать в каком-нибудь зарубежном журнале: *"Российская компания "Никита" выпустила в свет свой очередной хит, придется нашим разработчикам подтянуться, а то они могут сдать позиции"*. Нам есть к чему стремиться, а вопросов о том, как зтого добиться, не возникает только у тех, кто ничего не делает.

НИМ: 3. Чем хорошим для вас был отмечен уходящий год?

Максим Михалев ("Бука"): Лето было, весна опять же. Навигатор выходил регулярно. Сейчас вот в который раз XXI век наступил. То есть жизнь не останавливается и зто хорошо. Мы тоже не останавливаемся и это тоже хорошо. Радость должен приносить сам процесс, а не какие-то отдельные факты и события. Не подумайте, что ухожу от ответа, просто радость - вещь действительно неуловимая и неописываемая.



● "Проклятые Земли" ("1С"/Nival Interactive) - огромный шаг для Наших игр

Сергей Климов (Snowball): Вышло много локализаций. Будем надеяться, что выйдет еще больше. Игроки выбирают качественный перевод и зто не может не радовать. Достаточно хорошо на других рынках позиционируются сразу несколько русских проектов. Будем надеяться, что их будет еще больше.

Николай Барышников ("1С"): В этом году мы отметили круглую цифру - продажу 1.000.000-ой копии. Согласитесь, миллион - зто серьезная цифра, иметь миллион верных пользователей очень приятно.

Алексей Медведев (NMG): Как я уже отметил выше, в этом году нам удалось сделать практически невозможное - выпустить игру. Если вдруг кто сомневается в моих словах о сложности процесса, то попытайтесь посчитать людей, занимающихся разработкой игр в России (или в бывшем СССР). Цифра получается совсем не впечатляющая для такой немаленькой страны...

Наталья Тихонова ("Руссобит-М"): Как зто что?! Мы появились на рынке мультимедиа!

Павел Юпатов ("Никита"): Прошедший год был для компании "Никита" очень удачным. Выпускается, наконец, наш самый широкомасштабный проект - игра "Железная Стратегия", которая совместила в себе стратегию реального времени, action и имитатор боевых роботов. Можно сказать, что выход именно этой игры мы можем назвать новогодним подарком как нам, так и всем геймерам, а в особенности - поклонникам игры Parkan, с нетерпением ожидавшим продолжения. Еще мы разработали десятки маленьких online игр. Также не без гордости отмечу, что "Никита" была признана лучшим разработчиком развлекательного программного обеспечения по итогам рейтинга "Компьютерная злита", проведенного в апреле 2000 г.

Сергей Орловский (Nival): Странный вопрос :)). А "Проклятые земли"

как же? В первый день был раскуплен месячный запас коробок и джевелов! Нам это было очень приятно...

Андрей "КранК" Кузьмин (К-Д ЛАБ): Я вам не скажу за всю Одессу... поэтому ограничимся бытием КаДавров. Двухтысячный был для нас весьма и весьма насыщенным. Мы вовсю учились жить в акселерированном 3D, делая СамоГонки. Год начался с нашего выхода в финал GDC IGF и участия в этом интереснейшем мероприятии, которое сопровождалось личным знакомством с мэтрами индустрии. Далее весной мы обрели долгосрочного стратегического партнера в лице русского майкрософта, крупнейшего российского софтверного издателя, фирмы "1С". Этот год войдет в историю как время рождения "Периметра", большого эпического проекта. Осень запомнилась лондонским ECTS, напряженным финалайзингом СамоГонок, появлением прототипа Периметра, обдумыванием еще одного нового большого секретного проекта, ремонтом офиса и так далее. Короче говоря, жизнь кипит, бурлит и фонтанирует креативными выбросами энергии. И, конечно же, этот год с тремя нулями плотно отметится в истории компании появлением новых талантливых КаДавров в составе нашей команды. Мы растем.

НИМ: 4. Что нас ждет в ближайшем будущем? Например, какие игры будут популярны в следующем году?

Николай Барышников ("1С"): Пока в России наиболее популярными жанрами считаются стратегии и ролевые игры. Думается, что в скором времени кардинальных изменений в распределении вкусов не предвидится. Можно, наверное, сделать прогноз о все большей гибридизации жанров: появления игр в стиле 3D-action-RPG-Strategy или иных "мультисочетаний". Интересным фактом является то, что наша прекрасная половина стала проявлять все больший интерес к играм. В основном дамы играют в приключения или квесты, и мы не собираемся игнорировать этот участок рынка.

Сергей Климов (Snowball): Мультижанровые. Весь вопрос упирается в баланс.

Алексей Медведев (NMG): Делать какие-то прогнозы в этой области достаточно сложно. Но попытаться можно.

Однозначно проглядывается желание смешать жанры, смешать до такой степени, чтобы буквально замучить журналистов до смерти - чтобы после написания статьи вашему брату приходилось тратить не один час на четкое опознание пациента. Можем дождаться (не факт, что в следующем году, но скоро), что рубрик в игровых журналах не будет, так как писать про одни и те же игры в разных разделах, мягко говоря, глупо.

Впрочем, смешивать жанры можно хотеть, можно не хотеть, но на данном этапе, как мне кажется, сделать уникальный гибрид все-таки невозможно. Так что пока мы не дожили до господства игр типа "RTS/action/RPG с элементами квеста и симулятора" и поэтому будем продолжать играть в нечто более привычное и доступное. На новом технологическом уровне, с небольшими добавками уникальных идей и на пике возможного в области текстур, детализации местности, качестве моделей. То есть будем играть в старые, знакомые, но все-таки немного другие игры.

Максим Михалев ("Бука"): Что в будущем? Конец света, рано или поздно. До этого много будет чего происходить, но это уже не имеет значения ;-).

НИМ: 5. А когда какая-нибудь наша игра возглавит мировые топы?

Алексей Медведев (NMG): Рано или поздно, но для этого не достаточно просто уникальной идеи и превосходного исполнения этой идеи. Необходимы хорошие продюсеры, pr-men, маркетологи - таких людей в отечественной индустрии очень мало, буквально единицы. Оправданием тому может служить, наверное, молодость игрового бизнеса в России - люди еще не поняли, что тут тоже можно зарабатывать деньги, получая при этом огромное удовольствие от того, чем ты занимаешься. Сейчас, пускай, суммы не с шестью нулями в твердой валюте, но все-таки.

Сергей Орловский (Nival): Я так думаю, года через три, не раньше. Наша индустрия намного моложе западной, и, хотя она развивается быстрее, нужно еще время, чтобы набраться опыта, чтобы появились лидеры мирового масштаба.

Сергей Климов (Snowball): Вряд ли. Надо быть реалистом. Топы игроков всегда необъективны, а топы по продажам требуют очень серьезной поддержки глобальных издателей. Надо к другому стремиться. Например, "Солярис" Тарковского никакой мировой топ не возглавляет, но очень прочно стоит на собственных ногах и мимо него ни один разбирающийся человек не пройдет.

Андрей "КранК" Кузьмин (К-Д ЛАБ): Это смотря что называть игрой и в какие топы смотреть. За супермаркетными американскими ширпотиграми и покемонами мы вряд ли угонимся, скорее уж местный рынок разовьется и породит своих тамоготных хантеров. Но это из другой оперы. А вот состязаться в качестве Игр на высшем уровне мы определенно будем, дайте только время. Нужен опыт и инфраструктура. Хотя мне не очень нравится сейчас тенденция отечественных разработчиков копировать западные образцы. Не спорю, дело это менее рискованное, но с вторичными продуктами мы в топы не попадем, будь они хоть трижды вылизаны. Нужно валить клиента не только качественной реализацией, но и свежей, в меру новой, концепцией. Нужно генерировать свои хоумворлды и халфлайфы! В конечном итоге географическое положение разработчика не столь важно, хотя за державу хочется, безусловно, радоваться. Так о чем это я... Ах да. Смотрите топы за 8-е марта 2002 года, примерно в 5:15 утра мы и жахнем. Время пошло.

Николай Барышников ("1С"): Ну



● Jagged Alliance 2: Цена Свободы - уже очень скоро мы поиграем в нее (скажите спасибо "Буке"). Кстати, редактор миссий - одна из фишек, которые увеличивают реплейабилити игры до нескольких лет, сильнее этого - только multiplayer. В сети уже появились первые фанатские карты, не верите - загляните на http://www.free-lancer.ag.ru/ в раздел "Карты UB"



● "Козоки" ("Руссобит-М"/GSC Gome World) хоть и являются неприкрытым клоном AoE2, но клоном кочественным!



● "Железноя Стротегия" ("1С"/"Никито") столо ожидоемой игрой не только в России

и вопросы у вас... Вот так прямо сразу и возглавит? Затрудняюсь ответить. Хотя, например, в этом году случилось достаточно эпохальное событие - американская версия "Дальнобойщиков 2" (разработчик - новосибирская команда Softlab-NSK) несколько месяцев подряд не покидает американский TOP-10 (в своей ценовой категории). До сих пор это не удавалось не только никому из российских разработчиков, но и любым восточно-европейским и азиатским компаниям. Так что, вполне возможно, что и первое место вполне достижимо.

Максим Михалев ("Бука"): Ровно в тот же год, когда наша сборная станет чемпионом мира по футболу.

Наталья Тихонова ("Руссобит-М"): В этом году, мы надеемся, игра "Казаки" попадет в десятку лучших игр.

НИМ: 6. И наконец, пророческий вопрос. Как изменится игровой мир в XXI веке? Какие новые жанры появятся, какое новое "железо"? Во что и как будут играть лет эдак через тридцать?

Сергей Климов (Snowball): Играть будем в игры. Значительных изменений извне будет гораздо меньше: кино после обретения звука, а потом и цвета особых изменений не претерпело. Да, нюансы, драматургия, спецэффекты, но за всем этим стоит одно действо: вам рассказывают, показывают историю. Книги, театр - такие же примеры устоявшихся форм искусства. Было бы здорово, если бы в XXI веке с играми фокус эволюции сместился с технологии на содержание: появились бы хорошие сюжеты, эмоциональное сопереживание, более продуманные персонажи. Было бы здорово, если бы через 30 лет мы бы играли в более глубокие, более затягивающие игры, которые бы нас хотя бы чуточку обогащали.

Максим Михалев ("Бука"): Будут играть в игры, много и с остервенением. Наверное, многопользовательские, наверное, с большим количеством насилия. В игры, которые будут хорошо отрекламированы. Рынок останется рынком.

Андрей "КранК" Кузьмин (К-Д ЛАБ): Вначале отмечу, что произойдет окончательное разделение на профессионалов и любителей. Киберспорт наберет обороты. Ну и кратенько по пунктам.

1. Игровой мир = Сбыча Мечт. Вы будете незримо наблюдать, как ваш NPC КранГ отвечает на вопросы журнала "Штурман игровой Ойкумены", смеяться над его наивностью и вашим всевластием. Можно все, вот будет ИХ девиз.

2. Появится Изнаночный жанр игр. Что это такое пока неясно, нам не понять. А вместо "железа" будут "органы".

3. Играть будут со смертью, как и сейчас в основном. Такова наша натура. Но я надеюсь, что получат распространение и другие услады мозга. В том числе испеченные в нашей мастерской.

Алексей Медведев (NMG): Огромное значение в развитии индустрии, на мой взгляд, должны сыграть новые игровые устройства - те же шлемы, например. Мы уже давно хотим погружаться во что-то нереальное, но чувствовать себя при этом реально. Задача любой игры сейчас и раньше была одна - заставить человека забыть, что он сейчас сидит в душной комнате, с пепельницей с одной стороны клавиатуры, с мышкой с другой, в зубах дымится уже неизвестно какая по счету сигарета. Все должно быть забыто - беды, проблемы. Возможно, игры станут настоящим наркотиком: люди не захотят возвращаться в реальность. Эту проблему мы тоже решим - не сомневаюсь.

Павел Юпатов ("Никита"): Мне кажется, что никаких кардинальных изменений в плане жанра игры не произойдет, если не считать их совмещения. Принципиально изменится подход к игровому процессу: если коллективная игра раньше была возможна, в основном, в локальных сетях офисов после работы, то скоро Internet превратится в гигантский полигон, на котором будут соперничать международные команды, армии, сообщества. Изменятся также и возможности игровых платформ, будь то PC или приставки. Соответственно появятся новые способы выражения старых идей. Например, все любители 3D Action игр обзаведутся виртуальными шлемами и другими подобными приспособлениями, таким образом, восприятие реальности в этих играх выйдет на новый уровень. В том же ключе преобразуются и остальные игры. Что касается вопроса о том, во что будут играть через тридцать лет, то можно предположить, что жить будут в виртуальной реальности, а играть в действительную (шутка).

Сергей Орловский (Nival): Тридцать?! Это слишком долгий срок. Давайте лучше возьмем ближайшие пять лет. Не думаю, что за этот срок появится что-то принципиально новое. Единственная область, где можно ожидать прорыва, - это MMP (massive multiplayer). Скажу по секрету, в Нивале сейчас ведутся долгосрочные исследования, связанные именно с MMP. Интереснейшая тема!

НИМ (вопрос Nival'у): Massive multiplayer - это как Ультима онлайн?

Сергей Орловский (Nival): Да нет, после появления настоящих MMP Ультиму назовут невнятным суррогатом. Это будут гораздо более совершенные киберпространства.

НИМ: А обратная связь, влияние киберпространства на внешний мир будет?

Сергей Орловский (Nival): Это мы тоже сейчас исследуем. И, кстати, натыкаемся на практически не разрешимые юридические проблемы. Пока неразрешимые.

НИМ: Большое всем спасибо!

ИГРЫ ГОДА

Лучшая Игра с Видом От Третьего Лица

Илья Николаевич

American McGee's Alice

Жанр .... TPS
Разработчик ...... Rogue Entertainment
Издатель .... Electronic Arts



Скажите, вы когда-нибудь употребляли сильнодействующие галлюциногены? Нет? Поиграйте в Алису. Употребите. Это незабываемо... Карлики, прогуливающиеся по ожившим плодам больного воображения господина Кэррола и стонущие от мучительных приступов не то смеха, не то боли; реальность, пожирающая сама себя и нас, бедная Алиса, вскрывшая себе вены...

Это однозначно игра года. Почему? Суметь превратить хоть сюрреалистичную, но добрую по своей сути сказку в кровавый кошмар и при этом избежать уклона в дешевое "зомбимочилово" – это надо уметь! Такая маниакально-депрессивная атмосфера, особенно накануне Рождества – ценное приобретение. Утопим же новогоднюю елку в крови и галлюциногенах и забудем, наконец, про всякие технические мелочи, глупые ценности для жанра и прочее (хотя и с технической стороной там все в порядке – прим. ред.). Игра, от которой ночью снятся кошмары, а днем появляются галлюцинации, – наша игра. Игра года от раздела Action.

Лучшая Игра с Видом От Первого Лица

Илья Николаевич

Star Trek Voyager: Elite Force

Жанр .... FPS
Разработчик .... Raven Softwaret
Издатель Activision5

Перед нами интересный экземпляр. Фактически – первая из приличных игр по вселенной Star Trek. И ладно бы она была просто хорошей. Она ведь еще и почти лучшая за прошедший год в нашем жанре вообще. Если бы не Алиса – быть ей на первом месте. Почему?

Первое. Сюжет. Отличная проработка, отличный сценарий. Местами лучше, чем в Half-Life, хотя здесь перевес в сторону жесткого действия. Маленькие скриптовые сценки, которыми наполнена вся игра, удались на славу. Их хочется смотреть и смотреть.



Появляется давно позабытое чувство, когда играешь, чтобы увидеть очередной кусочек истории в виде коротенького мультика.

Второе. Движок Quake 3 пойдет на пользу любому, а уж под умелым руководством талантливых людей – тем более. Raven Software – талантливы. Чего-чего, а создавать красивые миры они умеют. Вот и здесь... Инопланетные корабли, космические станции, парящие в космосе груды металлолома – все одинаково красиво, стильно и захватывает дух. Кажется мне, эти ребята сделают конфетку из любой, даже потрепанной от 25-ти лет непрерывного использования вселенной.

Кстати, при рассмотрении кандидатов в пятерку часто мелькала и другая игра – Star Trek Deep Space Nine: The Fallen ("Отверженные: Тайна Темной Расы" в российской локализации). Почти что близнец – только TPS и на движке Анрыла. Обе игры были достойны нашей двадцатки. Но два СтарТрека... Нас не поняли бы. Поэтому был выбран "Вояджер" как редкий в этом году представитель жанра шутеров "от первого лица".

Илья Николаевич

Messiah

Лучшая Аркада

Жанр	TPS/Arcode
Разработчик	Shiny Entertoinment
Издатель	Interploy



Вот оно! Мой персональный фаворит. Самая злая, жестокая, кровавая, античеловечная, циничная и беспринципная игра года. Да и, вообще, за всю историю существования компьютерных игр. Ее объявила небогоугодной католическая церковь, а это чего-то да стоит.

Хотите стать спасителем мира? Розовощеким ангелочком в памперсах, комично "агукающим" и переваливающимся на своих коротеньких ножках? Я знаю - хотите, потому что став этим ангелочком, посланником Божьим, вы сможете вселяться в тела людей. Грешников. Людей, проживших всю свою черную и никчемную жизнь в грязи и пороке. Людей, которые даже не заслужили права на нормальную смерть. Так спасем же их. Дадим им эту смерть... И да настанет Судный День!

Зачем прятаться по углам и беречь каждую каплю крови, когда в соседней комнате ходит и даже иногда думает новое, как с иголочки, тело. Тело, еще не прошитое автоматными очередями. Пойди же и отними его. Одним человеком больше, одним меньше – уже все равно. Этот мир потерял свой смысл, он погряз в грехе...

Для упражнений по спасению человечества от самого себя и заодно от сатаны господа из Shiny создали целый мир. Со своей логикой и законами, вполне сравнимыми с реальными, между прочим. Здесь нет никаких головоломок и загадок, есть только жизнь. Действуйте так, как действовали бы на месте Боба и не ошибетесь. Плюс – отличный движок и музыка. Музыка этой группы играет во всех жестоких и скандальных играх уходящего тысячелетия. Спешите видеть, только здесь и только у нас – Боб под рев Fear Factory устраивает кровавую баню грешникам.

Это была одна из самых ожидаемых игр уходящего года. Пришел ли к нам Мессия? Безусловно. Можно долго спорить о нравственности игры, о том, что она слишком сложна для подавляющего числа людей и что ее просто не поймут. Но ясно одно. Это – выдающаяся вещь. И вовсе не из-за чрезмерной жестокости. А потому что это ИГРА.

Илья Николаевич

Deus Ex

Лучшая Action-Игра с Элементами RPG

Жанр	FPS/RPG
Разработчик	Ion Storm
Издатель	Eidos Interactive

А вот об этом пациенте разговор особый. Ибо одной ногой он стоит уже в совершенно чужом и, подчеркиваю, чуждом разделе RPG/Adventure. Особенно RPG. Но мы героически отбили Хит и горды представить его на исконно нашей территории.

Мрачное будущее – родной киберпанк. Мегакорпорации, киберпространство, терроризм и города, полные дождя и неонового света. Перед игроком – 30 миссий и (почти) полная свобода при их выполнении. Хотите мордобоя – пожалуйста, его здесь может быть в достатке. Хотите скрытности и таинственности – нет проблем. Игра балансирует на тонкой нити, натянутой между жанрами, при этом не желая падать ни в одну из сторон. Тактика, которую захочет избрать игрок, определит характеристики его персонажа, которые, в свою очередь, сильно влияют на ход миссий. Получается

замкнутый круг... Но никакие запредельные способности и киберимпланты не спасут в этом мире от пуль: задумался, замешкался, оступился – смерть. Жизнь - жестокая штука, а Deus Ex, поверьте мне, очень жизненная игра... И очень многое зависит от рефлексов...
Вот ведь как получилось – полукровка, ни то ни се, а выбился в люди. Заимел собственное лицо и получил кучу заслуженных комплиментов. Это хорошо. Таким здесь рады!
Deus Ex был одним из тех столь ожидаемых долгостроев, в удачность которого уже не верили. Особенно, после "героической" Daikatana. Но... Фокус не удался. Игра вышла настолько хорошей, что в нее самозабвенно резались и кондовые квакеры-анрыльщики, которые даже спят с мышью в руках, и закоренелые RPG-шники.



Лучший Фантастический Симулятор

Андрей Алаев

MechWarrior 4: Vengeance

Жанр	Mech Sim
Разработчик	FASA Interactive
Издатель	Microsoft

Симуляторы боевых роботов, как ни странно, пользуются стабильной любовью населения. Хотя почему это "как ни странно"? Ведь тут же: а) раскрученная вселенная BattleTech, которая, даже если бы не была раскрученной, менее крутой не стала бы; б) высокое качество всех игр, вышедших в серии MechWarrior, интересных не только фанату, но и всем любителям жанра action; в) сам процесс сражения на 12-метровых громадных машинах, который захватывает, который приносит успех даже играм, к Battletech не относящимся (банальнейший пример – серия EarthSiege).

Новый MechWarrior 4 исключением не стал. Конечно, к нему некоторые до сих пор относятся настороженно: видите ли, их пугает издатель, который может все испортить и испоганить. Нет, я, конечно, понимаю, что у конторы Билла Гейтса не самая лучшая репутация, но - с другой стороны - вспомните: с тех пор, как MS начала активно издавать игры, она выпустила много лажи? Скорее наоборот - череду хитовых релизов!

Все оказалось нормально. Графически MW4 – монстр, неподъемный совершенно, его великолепие на уровне графики Ultra High не способно вытянуть 90% не то что средних, но весьма продвинутых машин. Но



даже на Medium он смотрится что надо, потому как разрешение, конечно, играет большую роль, но истинную красоту ничем не испортишь. Этот фонтан спецэффектов, наверное, и на CGA бы смотрелся здорово – взрывы реакторов, горящие танки, разряды электричества, бегающие по фонарю кабины от попадания PPC... Это надо видеть. Нет, немного не так – это обязательно надо видеть, только наличие совершенной идиосинкразии на экшен и все реалтаймовое может служить оправданием для отказа от игры в Mechwarrior.

Почему? Потому что и геймплей не подкачал – он стремителен, он ураганен! Тотальная переработка настольной системы под симулятор, наконец, произошла. Многим пуристам, конечно, не нравится, что теперь MechLab не похож на настольник: и оружие, и мехи стали совсем другими (ОК, не совсем другими, но все же отличаются и весьма). Но очнитесь, господа! Разработкой MW4 ведал CAM Джордан Вайсман - отец настольного BattleTech. Он перерабатывал *свою собственную* систему – неужели у него нет на это права? Неужели кто-то лучше него знает, как это сделать?

А эффект от переработки громаден и особенно ярко виден в мульти-

плеере. Если раньше приходилось вводить кучу ограничений на настройку роботов, чтобы избежать создания суперманчкинских конфигураций, теперь это не особо-то и нужно. Создать выносящего все и вся меха-убийцу непросто, то есть можно, конечно, но этому убийце до собратьев из MW3, скажем, будет ужасно далеко. А в командной игре превосходство такой машины и вовсе будет нивелировано. Мультиплеер жутко, ужасно, безобразно рулит, я настоятельно его рекомендую.

Кажется, единственное, что получилось откровенно плохо, – это видеоролики между миссиями в кампании. Они ужасны. Играющие там актеры совершенно не имели представления об актерском мастерстве, и, наверное, просто люди с улицы справились бы с задачей лучше их. Но это уже неизбежные промахи, без которых не обходится ни одна игра. В остальном же - это очередной великолепный образчик резни на боевых роботах, который будет греть нам душу ближайшие года полтора-два, как раз до выхода MW5.

Владимир Веселов

Лучшая Пошаговая Стратегия

Shogun: Total War

Жанр	TBS+3D tactic
Разработчик	The Creotive Assembly
Издатель	Electronic Arts



После сокрушительного провала Braveheart в умы любителей глобальных стратегий закралась мысль, возможно ли вообще совместить тотальный менеджмент с трехмерными сражениями? Сегун доказал, что очень даже возможно, правда, упростив этот самый менеджмент до предела.

Когда начались первые разговоры о создании подобной игры, большинство геймеров предполагало, что это будет что-то вроде смеси Civilization и Battlezone. С одной стороны, придется руководить империей (ну или небольшим феодальным государством), вникая во все сложности и тонкости, а с другой стороны - сражения можно будет вести в реальном времени и в полном 3D, то есть, “почти как в жизни”. Разработчики Braveheart пошли именно по этому пути, заставив игрока руководить абсолютно всеми аспектами жизни своего клана, командовать полевыми работами, добычей руды, производством оружия и т.д. В результате игрок очень быстро тонул в море информации, изнемогая от обилия окошек, кнопочек и экранчиков. Появлялось желание пустить все это на самотек и сосредоточиться только на сражениях.

Надо думать, что ребята из Creative Assembly внимательно следили за конкурентом, учли все его ошибки и недочеты и сделали правильные выводы. И вот результат - ресурс в Сегуне всего один, “коку”, хотя добывается он разными путями (сельское хозяйство, торговля, шахты). И это правильно: зачем повелителю всего и вся вникать, сколько у него на складах риса, руды или промышленных товаров, ему нужно знать, сколько денег у него в казне, так что вполне естественно перевести все наличные ресурсы в денежный эквивалент. Также не должно волновать властителя и количество тех или иных ресурсов, потребных на обучение и вооружение воинов, строительство замков, апгрейд полей и шахт. Армия чиновников (а она должна быть у каждого умного руководителя) сама все это вычислит и приобретет все необходимое, сегуну же нужно знать только общую сумму в том же самом денежном эквиваленте. Как видите, основное упрощение менеджмента вполне логично и весьма удобно, тем более что экономика в игре все равно носит подчиненный характер, главное-то тут война.

Еще в начале знакомства с игрой провел я такой эксперимент (рекомендую повторить его всем желающим): отдал проведение сражений компьютеру, сосредоточившись только на управлении державой. Как вы понимаете, игра при этом превратилась в самую обычную “плоскую походовую глобальную” стратегию. Но вот что любопытно - играть в нее все равно было интересно! Все эти хозяйственные проблемы, дипломатические переговоры, шпионские и диверсионные акции требовали пристального внимания и недюжинного стратегического таланта. Да и сами военные действия в глобальном масштабе тоже были достаточно увлекательны. Да, компьютер рассчитывал результаты сражения по весьма примитивным формулам, так что основной заботой полководца было иметь в нужный момент в нужном месте превосходство в силах над неприятелем (впрочем, стратегический талант как раз в этом и заключается), но достичь этого превосходства было ох как не просто.

Ну а что же дает возможность самому руководить войсками на поле боя? Прежде всего, эстетическое удовлетворение. Смотреть, как твои войска ровными рядами движутся навстречу неприятелю, как лучники засыпают его тучей стрел, а кавалерия с разгону врезается во фланг вражеского войска, - истинное наслаждение. Но главное не в этом: введение в игру этих “совсем как настоящих” битв дает игроку возможность проявить свой тактический талант. Мало собрать, обучить и вооружить войско, нужно еще уметь им руководить. В этом случае, даже имея меньше сил, чем противник, можно его наголову разбить.

Владимир Веселов

Лучший Симулятор Жизни
The Sims

Жанр	симулятор жизни
Разработчик	Maxis
Издатель	Electronic Arts

Это самая странная игра из виденных мной. С ней все неясно. Начнем с жанровой принадлежности. С одной стороны, это явный симулятор (пусть управлять приходится не летательным или ездительным аппаратом, а простой американской семьей). С другой стороны, это типичная RPG (число управляемых юнитов явно меньше восьми, да и начинается игра с генерации персонажа). Можно найти и кое-что, сближающее игру с квестами или аркадами, а вот стратегических элементов в ней практически нет. Ни менеджмента ресурсов (нельзя же таковым считать зарплату, получаемую время от времени вашим подопечным), ни производства юнитов (рождение ребенка только прибавляет хлопот), ни... Словом, вообще ничего стратегического. Тем не менее, игру все дружно относят к жанру стратегий. Неужели только потому, что выпустила ее Maxis, которая делает исключительно стратегии?

Следующая загадка касается популярности игры. Притягательность ее для отечественных игроков более-менее ясна: где еще наш человек может почувствовать себя в шкуре рядового американца, прозябающего в пятикомнатном коттедже на жалкие триста долларов в сутки? Но ведь игра имеет бешеный успех и в Америке. А ведь для тамошних игроков все, что происходит в The Sims, должно быть знакомо до боли. Вот, к примеру, стали бы вы играть в эту игру, если бы она отражала реалии нашей жизни? Ну, скажем, собрались вы купить новый компьютер, а вам сообщают, что зарплата задерживается на месяц или два и вам как-то нужно это время прожить (между прочим, ненашенского человека такая постановка вопроса поставила бы в тупик, а россиянин не растерялся бы и засеял весь свой участок картошкой). Или возвращаетесь вы с работы, а в любимом аквариуме все рыбы передохли, поскольку отопительный сезон из-за отсутствия финансирования не начался, а на дворе уже минус десять. Короче говоря, какой интерес преодолевать в компьютерной игре те самые сложности, которых и в реальной жизни хватает? Так в чем же привлекательность игры для американцев?





Вообще-то The Sims ставит гораздо больше вопросов, но ответы у меня есть только на эти два. Вернее, один ответ на оба вопроса, причем ответ этот состоит из одного слова – тамагочи. Ну да, именно этим словом можно определить жанр игры и в нем же кроется секрет ее привлекательности.

Людям очень нравится иметь подопечных (собак, кошек, детей). Нравится возиться с ними, заботится о них, наблюдать за их ростом и взрослением. Но вот нести за них ответственность не нравится никому. Как было бы хорошо иметь кошку, которую по миновании в ней надобности можно было бы отключить от сети и спрятать в шкаф. Или собаку, которая никогда не будила бы вас слишком рано, а начинала функционировать только после нажатия специальной клавиши. Наконец, хорошо бы, чтобы ваш ребенок имел два-три дубля: первый экземпляр вы по неопытности уморили голодом, активируете второй; второй попал под машину - достаете из загашника третьего. Ну а когда кончились все дубли, можно отправиться в магазин и приобрести новый комплект.

Ну ладно, хватит философских рассуждений, тем более что, возможно, я и не прав. Можно ведь предположить, что The Sims просто электронный вариант старой, как мир, игры "Дочки-матери". А почему она интересует всех, независимо от пола и возраста, объяснять не нужно.

Владимир Веселов

Лучшая Трехмерная Стратегия в Реальном Времени
Земля 2150

Жанр	3D RTS
Разработчик	TopWare Krokov
Издатель	Сноуболл/"1С"

Сорвавшаяся со своей орбиты Земля стремительно приближается к Солнцу. Население нашей планеты и его единственного спутника разделилось на три противоборствующих лагеря и ведет войну за источники ресурсов, позволяющих построить космические корабли и покинуть ставшую вдруг негостеприимной планету. Сюжет, как видите, весьма банальный. Еще банальней жанровая принадлежность игры, эта самая 3D RTS. Так можно ли было ожидать, что при таком раскладе у ребят из Кракова получится что-то путевое? Ожидать было нельзя, тем не менее, оно получилось.

Всем понятно, что в наше время невозможно создать что-то революционно новое. Все жанры истоптаны разработчиками вдоль и поперек, все изучено, отпрепарировано и задокументировано. Игра еще только начинает создаваться, а всем уже ясно, что это клон, причем достоверно известно, клон чего именно. Тем не менее, время от времени кто-то находит новую фишку, вставляет ее в игру, после чего игра эта резко выдвигается из тусклого ряда. Ну а всем остальным приходится только сокрушенно вздыхать и чесать репу: как это они не додумались до столь простой вещи. Бывает иногда даже, что фишка эта не просто лежала на поверхности, а уже кем-то где-то использовалась, но первооткрыватель сам не понял, что он открыл, и не смог использовать свое открытие должным образом.

В Земле 2150 такой фишкой является кнопка "Конец миссии", дополненная кнопкой "Начало миссии". Вспомним хотя бы Homeworld. Была там воз-





можность, после того как вы разгромили всех врагов и выполнили поставленную в данной миссии задачу, подзадержаться в ней. Собрать все ресурсы, произвести доступные исследования, построить нужные корабли. Однако специфика игры не позволяла углубить и расширить эту идею, а вот в Земле 2150 это стало возможно. Вы имеете главную базу, с которой отправляетесь на выполнение миссии и на которую возвращаетесь после ее выполнения. На этой базе можно проводить исследования, строить технику, но нельзя добывать ресурсы. А вот на тех базах, которые вы получаете или создаете во время выполнения миссий, ресурсы добывать можно. Впрочем, там можно и производить юниты, а уцелевшие после побоища отправлять на главную базу и использовать в следующей миссии. Решает, когда именно завершить очередную миссию и когда начать следующую, игрок самостоятельно, ну а чтобы он не засиделся на одном месте, введено ограничение по времени на всю кампанию (помните, Земля-то постепенно приближается к Солнцу, так что мешкать особо нельзя).

В результате этого простого новшества игрок перестает чувствовать себя пешкой, которой какой-то большой начальник дает задания и требует неукоснительного их выполнения. Да и сам игра чем-то сближается с любимыми массами глобальными стратегиями. Во второй части игры "Детях Селены" разработчики пошли еще дальше и ввели целых три основных базы - производственную, научную и ресурсодобывающую. Причем иногда приходится отбивать атаки непосредственно на них.

Вы ждете, что я заговорю о графике игры? Не напрасно ждете, в данном случае я отступлю от своего обыкновения умалчивать об этом важном аспекте и произнесу несколько похвальных слов. Да, в игре все необычайно красиво, а некоторые детали (вроде зажигающихся с наступлением темноты фар или пятен ржавчины на броне русских танков) действуют на игрока завораживающе. Но трехмерный движок игры хорош не только красотой, а и своей функциональностью. Пожалуй, впервые действие разворачивается по-настоящему в трех измерениях, причем все три измерения приходится использовать для достижения победы над врагом.

Владимир Веселов

Лучшая Стратегия в Реальном Времени

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Жанр	RTS
Разработчик	Cyberlore Studios
Издатель	Hasbro Interactive

Поставил я в заголовке RTS и призадумался, а RTS ли это? Да, все в игре происходит в реальном времени, но как-то не вяжется облик игры с привычными представлениями о реалтаймовой стратегии. Где здесь резиновые рамочки, где стек юнитов и подразделений, где отдача команд и их исполнение? Ваши подчиненные (строго говоря, их и подчиненными-то назвать нельзя, скорее - это подданные) живут своей жизнью, стремятся к своим целям и лишь иногда, между делом, выполняют какие-то задачи, важные для вас и всего королевства. Можно было бы придумать какое-то новое определение, типа "симулятор средневековой жизни" или "стратегия с опосредствованным управлением", но стоит ли это делать?

Давайте вспомним, за что чаще всего ругают RTS? За тупость AI. В большинстве игр, если вы оставите юнит или подразделение без руководства, они так и будут стоять на месте, даже если рядом проследует танковая колонна неприятеля, направляющаяся на разгром вашей базы. В более приличных RTS юниты имеют кое-какой

(обычно спинной) мозг и могут атаковать появившегося в поле зрения врага без приказа. В совсем уж продвинутых играх есть модели поведения юнитов, агрессивное, нормальное и пассивное как минимум. Тем не менее, нет ни одной игры, про которую игрок мог бы сказать: "Вот здесь юниты настолько умны, как мне хотелось бы". Так каким же должен быть идеальный AI для юнитов?

Думаю, никто не станет спорить, что юнит должен не просто атаковать неприятеля всегда и всюду, а предварительно решить, стоит ли его атаковать, по зубам ли ему именно этот враг. То есть он должен заботиться (в определенной мере, конечно) о собственной безопасности, а не только о победе над врагом. Такой разумный юнит должен думать о своевременном ремонте, о своем апгрейде, об усилении своей брони и вооружения. И вот тут-то разумность юнита может вступить в противоречие с планами игрока. Вам, скажем, осталось развалить последнюю неприятельскую постройку, так что совершенно не важно, сколько юнитов останется при этом в живых. А ваши подопечные, в соответствии со своим планом, собираются отправиться в тыл для ремонта и восстановления. Если ввести опцию типа "атаковать, не взирая ни на что", вы получите все тот же тупой юнит, который сами же ругали. Можно ввести разный приоритет приказов (то есть приказы первой категории выполняются всегда, второй категории, если юнит не имеет критических повреждений, а третьей - если ему не нужно апгрейдиться), но при этом варианте игрок очень скоро запутается в обилии возможностей. Вот и получается, что или вы имеете тупых исполнителей, или ваши юниты разумны, но тогда им нужно дать свободу воли.



Авторы Majesty пошли по второму пути, доведя его до логического завершения. То есть лишили игрока вообще какой-либо возможности прямого управления юнитами. Это сделало игру непривычной, где-то даже сложной, но весьма интересной. Ну а что касается жанра, то будем считать, что это просто RTS, но с очень умными юнитами.

Лучшая Игра в Жанре Wargame

Владимир Веселов

Combat Mission: Beyond Overlord

Жанр .... Worgome
Разработчик .... Big Time Software
Издатель .... Bottlefront

Доводилось ли вам когда-либо видеть среди десяти, двадцати или ста лучших игр года воргейм? Я вот специально просмотрел первые номера кое-каких отечественных и зарубежных игровых журналов за несколько лет и ничего такого не нашел. Уж больно это специфический жанр. Хотя почитателей у него и много, но стоит он как-то особняком от всех прочих стратегий. Все в нем слишком серьезно, на посвященных воргеймам форумах и конференциях обсуждают не достоинства графики, не движки и даже не геймплей, а соответствие историческим реалиям, точность отображения ТТД разной техники и прочие малоинтересные рядовому геймеру вещи. На вершину тут давно взобралась серия Operation Art of War, и никто из любителей воргеймов как-то и не ожидал появления чего-то более крутого.

И вот Combat Mission, - новое слово не только в воргеймах, но и вообще в походовых стратегиях. Разработчики начали с того, что выбросили святая святых воргеймов - гексы. Заодно уж они и вовсе отказались от разделения карты на какие-либо участки. Да и карты как таковой теперь нет: есть настоящее поле боя, с возвышенностями и впадинами, малопроходимыми лесами и совсем непроходимыми болотами. И передвигаются по нему не юниты, а танки и пехотинцы, штурмовые орудия и вспомогательные подразделения. При таком подходе игра могла бы выродиться в банальнейшую 3D-RTS, но разработчики оставили в неприкосновенности вторую главную фишку воргеймов – разделение сражения на фазы отдачи приказов и их выполнения.

Собственно говоря, именно за это разделение воргеймы много и аргументировано ругали: почему, дескать, командир, увидев, что его войска встретили превосходящие силы неприятеля, не может отменить свой приказ о наступлении и перевести армию в оборону? Или почему нельзя перенацелить одно из подразделений на атаку вновь выявленного подразделения врага? Фанаты воргеймов достаточно убедительно отвечали на эти нападки, но только Combat Mission показала все наглядно.

Вот вы раздали ценные указания всем своим подчиненным, нажали кнопку GO! и смотрите за боем (причем смотреть за ним можно со всех ракурсов, приближая и удаляя любой участок). Ваши танки наступают на позиции неприятельского подразделения, которое вы по агентурным сведениям (или руководствуясь собственной интуицией) посчитали пехотным взводом. Но оказывается, что это позиция противотанковой артиллерии. "Цурюк!" – хочется завопить вам, но не тут-то было. Ведь это в игре вы сразу же видите то, что узрели ваши подопечные, а в реальной жизни - пока еще они передадут вам донесение, пока вы его осмыслите да пока отдадите команду, ваши танки как раз успеют пройти те пятьдесят или сто метров, которые им оста-



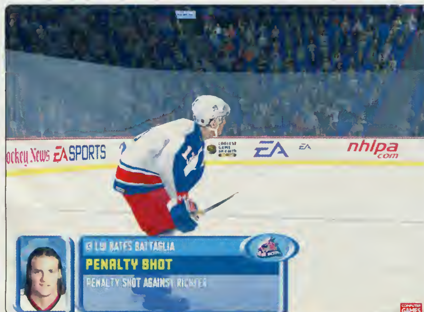
лось преодолеть до завершения хода. Ну а там время опять остановится и вы сможете заняться распутыванием сложившейся непростой обстановки. Как видите, все просто, но весьма изящно, а если еще учесть, что оба противника отдают команды одновременно, а их подчиненные одновременно же эти команды исполняют, получится просто-таки очень реалистичная картина.

Ну а если сюда добавить обычную для воргеймов точность в описании ТТД техники и вооружения, моделирование реальных ситуаций на фронтах второй мировой и многое другое, получится классный воргейм, причем интересный не только фанатам жанра, но и любителям стратегий вообще.

Леонтий Тютелев

NHL 2001

Лучший Спортивный Симулятор



Жанр .... Спортивный симулятор
Разработчик .... EA Sports
Издатель .... EA Sports

Признаться, с каждым годом, с очередным выходом продолжения любой из трех основных спортивных серий EA Sports, надежда получить что-то новое, оригинальное (да черт с ним, с оригинальным – хотя бы действительно интересное!) казалась все призрачнее и призрачнее. Вторичность спортивных произведений американской конторы становилась очевидной. Она пугала. И тут такой сюрприз!

NHL 2001 заставил вновь назвать EA Sports лучшими и поверить, что не все еще потеряно для жанра спортивных симуляторов.

Подумать только, насколько гениальным оказался выход из заколдованного круга. Всего-то и требовалось, что отдать

в руки геймеру все настройки игрового процесса. Пусть он сам смоделирует себе симулятор по нраву. Пусть определит физические параметры игры, силу оппонента, направленность действий хоккеистов... И не жалуется потом, что игрушка аркадна, а вратари пропускают простые шайбы!

Таким нестандартным ходом разработчики убили сразу двух зайцев, что случается довольно редко. Во-первых, "дефолтные" настройки и градация на уровни сложности понравятся тем, кто впервые познакомился с виртуальным хоккеем (для таких людей лишняя настройка – ненужная головная боль). Во-вторых, глубоко удовлетворенными оказались ветераны и люди, проводящие за игрой второй-третий год. Они получили доступ к ядру игрового процесса и смогли собственноручно исправить и изменить то, что их так не устраивало в предыдущих играх.

Я слышал много мнений о новом хоккее, и все они сводились примерно к одному: EA Sports дал нам то, что было нужно (однако до этого никто толком не мог сказать, чего конкретно не хватало серии).

Разработчики вручили игрокам очень полезную утилиту, но не забыли о том, что те все еще любят красивую графику, удобный интерфейс, множественные опции настройки - иными словами, то, что традиционно сопутствует играм от EA Sports. Поэтому, если бы в NHL 2001 по какой-то причине оказался плохо выполненным некий второстепенный элемент, это было бы настоящей несправедливостью. К счастью, все нормально и о последнем хоккейном произведении EA Sports мы можем говорить только в восторженных тонах.

Кстати, разработчики FIFA 2001 остались верны традициям: последнее футбольное произведение компании не вызвало такого шквала положительных отзывов. FIFA 2001 оценили так, как оценивали проекты от EA Sports в прошлом году: очень качественно, но, в целом, не шибко интересно...

Леонтий Тютелев

Лучший Аркадный Автосимулятор

Need For Speed: Porsche Unleashed

Жанр	Аркадный Автосимулятор
Разработчик	Electronic Arts
Издатель	Electronic Arts

Серия NFS всегда считалась эталоном жанра аркадных автосимуляторов. И игроков это очень даже устраивало. Практически ежегодно они получали отлично исполненный продукт, напичканный великолепными спортивными автомобилями, снабженный классной графикой и потрясающим звуком. Однако разработчикам, по всей видимости, надоело мириться с ролью лучших аркадников, и они решили ступить на стезю симуляторостроителей.

За первой задачей-максимум последовала вторая: решено было в следующей серии игры воплотить всю историю Porsche – одной из лучших среди спортивных марок. Результат превзошел ожидания даже отъявленных скептиков. У разработчиков получилось!

Игра вышла действительно отличная. Сохранив черты произведений аркадной направленности, последний NFS много приобрел в "физическом" аспекте. И рядовые игроки, которые не жалуют серьезные симуляторы, но к быстрой езде неравнодушны, и настоящие фанаты жанра получили огромное удовольствие, управляя классическими и современными, заднемоторными и переднемоторными, но всегда заднеприводными Porsche.

Не меньше удовольствия доставили и сюжетные режимы игры, которые сменили приевшиеся чемпионаты.



Для начала вы могли проследить всю историю развития славной немецкой марки – от становления до всемирного признания, поочередно "примеряя на себя" все самые знаменитые модели компании. Исторический режим предлагал вам еще раз вместе с фирмой пройти все этапы становления, зарабатывая деньги, покупая новые автомобили и приобретая к ним запчасти для тюнинга.

Те же, кто страдает от обилия водительских амбиций, могли сразу отправиться в Factory Driver и своим классным вождением доказать право считаться лучшим укротителем автомобилей марки "Порше". В "карьере драйвера" вам предстояло подняться по иерархии классов – от начинающего водителя до матерого тестового испытателя.

Как и практически вся продукция гиганта индустрии EA, Porsche Unleashed был безукоризненно исполнен. Во всем. До мельчайших деталей. Особенно хотелось бы поблагодарить разработчиков за столь бережное отношение к моделям автомобилей. Любой "Порше", будь он родом из шестидесятых или конца девяностых, был столь тщательно слеплен из нескольких тысяч полигонов, что иногда, с особо выгодных ракурсов, могло запросто возникнуть впечатление, что перед нами не виртуальный аналог, а настоящий автомобиль.

Интеллектуальные Настольные Игры

Лучший сет 2000 года

ты можешь купить

ЗДЕСЬ: INVASION

Москва
ТД «Новоарбатский» Новый Арбат, д. 11, стр.1, (круглосуточно)
«Центральный Детский мир» Театральный проезд, д. 5, 1 этаж
«Дом технической книги» Ленинский проспект, д. 40
ТЦ «Универ-СИТИ» пл. Джавахарлала Неру, д. 1, 1 этаж
Книжн. рынок «Олимпийский», место 31А, 12А
ВВЦ, павильон Оптика
Митинский радиорынок, CD1-32
Ломоносовский пр-т, д. 31, комн. 5
Рынок у ДК им. Горбунова
Университет, главное здание
«Молодая гвардия» ул. Большая Полянка, д. 28
ТЦ «Мегакомул» ул. Вешняковская, д. 18А
Ул. Пушечная, д. 9/16, стр. 3
Радиорынок "Царицыно", пав. 43
М-н "Электронный рай", 1 этаж, т. точка 2Г24
Компьютерный магазин на Солянке

Санкт-Петербург
Ул. Жуковского, д. 31
Ул. Пражская, д. 35
Ул. Бассейная, д. 41
Литейный пр., д. 40
Ул. М. Казакова, д. 40/1
Ул. Б. Конюшенная, д. 21, к. 23

Минск
Клуб "Белый Дракон" пр. Пушкина, д. 68
Клуб "Magic Guild" Старовиленский тракт, д. 41, комн. 113
СК "Динамо" ул. Даумана, д. 23
Национ. выставочный центр "Белэкспо" ул. Я. Купалы, д. 27

Владивосток
Компьютерный салон "Qwerty", клуб "Арена" ул. Станюковича, д. 1
Ул. Некрасовская, д. 76, комн. 120

Гродно
Клуб "Aridan" ул. Трудовая, д. 5

Днепропетровск
Ул. Писаржевского, д. 11

Зеленоград
М-н "Ажур" корп. 1456
ДК "Зеленоград", Центральный пр, д. 2, комн. 535

Екатеринбург
Академгородок, ул. Байкальская, д. 29
Ул. Малышева, д. 21
Ул. Урицкого, д. 1
Клуб "Цитадель" ул. Белинского, д. 49, комн. 14
Ул. Ленина, 24/8
М-н ГУМ
М-н «СД-клуб», салон 206

Казань
Ул. Волкова, д. 84
Ул. Спартаковская, 2А
Торг. ряды "Алтын", 2-й этаж
ДК Химиков

Калининград
Ул. Уральская, д. 9А
Советский пр-т, д. 16, каб. 422

Киев
Ул. Васильковская, д. 10
Ул. Дмитриевская, д. 2
Книжн. рынок "Петровка", торг. контейнер №20, №21

Королев
Клуб "Ранкор" ул.Вокзальная, д. 13
Рынок в Болшево

Краснодар
Ул. 40 лет Победы, д. 5/1

Красноярск
Ул. Урицкого, д. 111, 2-й этаж

Курск
Клуб "Warlock" ул. Ленина, д. 15

Львов
Ул. Соломии Крушельницкой, д. 2

Нижний Новгород
Ул. Пятигорская, д. 18В

Новосибирск
Комсомольский пр., д. 24
Клуб "Мана" Академгородок, Цветной пр-д, д. 3

Орел
Ул. Салтыкова-Щедрина, д. 34

Пенза
Ул. Бийская, д. 4, комн. 7
Клуб "Логово" ул. Суворова, д. 139
Ул. Московская, д. 40
Клуб "Magic" ул. Островского, д. 6

Пермь
«SMS-club» ул. Одоевского, д. 39

Ростов-на-Дону
Клуб "Дистас" ул. Соляной спуск, д. 8/10

Рязань
Клуб "12 стульев" ул. Дзержинского, д. 7

Самара
Ул. Венцека, д 22А

Смоленск
Ул. Коммунистическая, д. 4Б, 1-й этаж

Тула
Ул. Фридриха Энгельса, д. 62, оф. 115

Тюмень
КДТ им. Кижеватова

Уфа
Клуб "Шандолар" пр. Октября, д. 14/2
ТД "АИС 2000", ул. 50-лет Октября, д. 15

Чебоксары
Пр. Ленина, д. 21

Челябинск
М-н "Gamer"
ТД «Никитинский»



По вопросам оптовых закупок обращаться
в центральный офис компании "Саргона"
Москва, ул. Нижегородская, д. 32/15
тел.: (095) 755-78-76
e-mail: mail@sargona.ru
http://www.sargona.ru



Лучший Автосимулятор

Леонтий Тютелев

Grand Prix 3

Жанр .... Автосимулятор
Разработчик .... Microprose
Издатель .... Hasbro Interactive



Grand Prix 3 – яркий представитель племени "вымирающих динозавров". Племени хардкорных симуляторов, которых с каждым годом выпускается все меньше и меньше. Въедливый читатель, возможно, заметит, что таких игр вообще было только три и будет ли еще – большой вопрос. Полностью с ним соглашусь. Творения команды Джеффа Краммонда – явления выдающиеся, игры по всем параметрам культовые.

...Есть тип игроков (с большой буквы), которые делают апгрейд под игрушку. Таких немного и предпочитают они действительно очень серьезные произведения. Не сомневаюсь, что определенное число геймеров-хардкорщиков по всему земному шару, заслышав о выходе продолжения легендарной игры, разбили в едином порыве свои копилки и отправились в компьютерный салон за рекомендуемым разработчиками железом. Все правильно. Апгрейд – это вопрос основательный и проворачивать его раз в месяц могут позволить себе далеко не все. Должен быть веский повод. Коим GP3, несомненно, является.

Вторая часть игры появилась года три-четыре назад. Большой срок... Но самое удивительное – это то, что, когда возникли сведения о скором появлении сиквела, никто (повторюсь – никто) не стал рыться в подвалах своей памяти, стараясь припомнить, что это такое – Grand Prix 2. Все это время GP2 оставалась эталоном, в нее играли, ее любили, с ней так или иначе сравнивали все симуляторы Формулы 1. И сравнение такое в большинстве случаев оказывалось не в пользу новых проектов.

И вот продолжение. Боялись ли мы разочароваться? Нет, ни в коем случае. Такой знающий толк в автосимуляторах человек, как Краммонд (не забудем и сотрудников компании-разработчика – единомышленников Джеффа), не мог сотворить за столь долгий срок плохую игру. Напротив, как хорошее вино, GP3 выдерживалась в "погребах" Microprose, дабы выйти в свет в близком к идеальному состоянии когда угодно, хоть летом, в пору отпусков, а не под Рождество, как многие другие так называемые "блокбастеры".

Игра оказалась именно такой, какой лично я ожидал ее увидеть. Минимум выпендрежа, максимум реализма, сбалансированности и удобства. На освоение проекта подобного масштаба уходит не час, не день и даже не неделя. Это проект высочайшей пробы, полного единения с которым можно достичь, играя в него месяцами. В конце концов, Grand Prix 3 – это игра, под которую особо сумасшедшие (в хорошем смысле этого слова) игроки, дождавшись, делают апгрейды. И не этим ли все сказано?..

Лучший Танковый Симулятор

Андрей Ламтюгов

Steel Beasts

Жанр .... Танковый симулятор
Разработчик .... eSim
Издатель .... Shrapnel Games

Я рад, что такие игры еще делают.
Танковый симулятор Steel Beasts был, ясное дело, создан усилиями энтузиастов. От крупных корпораций ожидать было нечего. Hasbro, обессмертившая свое имя "Монополией", придушила весьма перспективный Tank Platoon! и отправила тех, кто над ним работал, клепать игры для X-Box. NovaLogic, в поте лица своего писавшая аркадные "Абрамсы", все-таки пришла к логическому завершению процесса – очередной Armored Fist получился и дурацким, и некрасивым.

А вот Steel Beasts, который делался чуть ли не тремя людьми и чуть ли не на коленке, взял всем. Поставленные задачи были выполнены полностью.

Создать самый реалистичный симулятор "Абрамса" и "Леопарда"? Сделано. Тут и комментировать не надо.

Заставить игрока не изучать карту, а именно командовать танковым взводом, глядя на мир через приборы наблюдения? Сделано. Задача была, прямо скажем, не из простых, но eSim справилась. Причем без всяких грубостей. Просто оказалось, что сидеть в танке действительно необходимо.

Создать динамически меняющееся окружение? Сделано. Миссии в SB такие, что M1TP2 слегка отдыхает. Надо сказать, что и это самое окружение по части реализма и богатству возможностей получилось весьма и весьма. Я не знаю другого танкового симулятора, где в процессе артподготовки можно было бы провести дистанционное минирование.

Мы говорим "сделано", но ведь это еще не все. Остается большой вопрос: как это сделано?

Тут можно долго перечислять всякие вещи. Лично мне больше всего запомнился AI – и свой, и вражеский. Танки, которые сами безошибочно занимают наилучшую огневую позицию и не путаются, двигаясь даже по очень сложному ландшафту (в том числе и лавируя между стволами деревьев в лесу), – это что-нибудь да значит.

И, разумеется, нельзя не сказать о графике.



Некоторые, возможно, решат, что я издеваюсь. Ничуть. У Steel Beasts отличный графический engine, несмотря на то, что 3D-ускорители он не поддерживает. Я напомню, что это – первый в истории танковый симулятор (кстати, можно было бы даже обойтись без слова "танковый"), в котором лес состоит именно из отдельных деревьев. Ну и, конечно, нельзя не вспомнить любимый пример графического блеска SB – видно, как движется ствол Т-80 при работе автомата заряжания.

Вот такая вещица. Выполнена на чистом энтузиазме. В пику зажравшимся монополистам.

И выполнена отлично.

Лучший Авиасимулятор

Андрей Ламтюгов

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Vs. Ka-52 Hokum

Жанр	Авиасимулятор
Разработчик	Empire Interactive
Издатель	Razorworks

Все-таки жизнь – суматошная штука. Жизнь игрового журналиста не исключение. Написать превью, взять интервью, внимательно осмотреть новый продукт, выдать на-гора мнение эксперта по поводу…

И время от времени проскакивает мыслишка: а ведь тот skirmish в EECH так и остался незавершенным… Ну ничего, как только, так сразу… а потом все повторяется. В этом году мы получили аж три симулятора боевых вертолетов. И каждый из них был по-своему интересен. Графика поднялась на новый уровень. Разработчики всерьез стали подбираться к созданию единого виртуального поля боя. Да и не только. Но очень характерным моментом стало желание сэкономить на качестве летной модели и детальности работы авионики. В этой троице EECH оказался самым традиционным. По-другому и быть не могло, ведь все-таки сиквел. И вот тут неожиданно выяснилось, что здоровый консерватизм – это не такая уж и плохая вещь.



Графика? А что? Вполне на уровне. Да, бедноватый ландшафт и скупые пиротехнические эффекты. Но зато как прорисована кабифна! О человечках (и пехотинцах, и летчиках) я вообще молчу. Видевший поймет, не видевшему объяснять бесполезно. Динамическая кампания? Не спорю, за прошедшую пару лет выяснилось, что концепция полностью динамической кампании порочна: и нереалистично, и неиграбельно. Но в EECH эта самая кампания смотрится очень даже ничего. К играбельности, по крайней мере, точно претензий никаких. Осталось назвать те две области, в которых EECH по определению сильнее своих конкурентов. Авионика проекта – это очень мило. Если не принимать во внимание Apache Havoc, то подобной детальности мы не видели со времен второго "Лонгбоу". Такой ренессанс, разумеется, не может не радовать. И летная модель, впоследствии слегка подправленная патчами (ничего не поделаешь, без патчей сейчас никак). Верифицирована настоящими вертолетчиками. Разница в поведении одновинтового "Команча" и соосного "Аллигатора" ощущается весьма явно.

И вот он – вывод. EECH не хуже своих соперников в тех областях, где они претендовали на лидерство, и однозначно лучше там, где они не претендовали ни на что. Razorworks добилась всего, о чем говорили авторы Gunship! и Team Alligator, но в отличие от них ничем особо не жертвовала. И вот еще что. При ближайшем рассмотрении выяснилось, что Ка-52 лучше "Команча". Причем намного. Это свою роль тоже играет, знаете ли…

Но пора закругляться. Интересно, я хоть когда-нибудь доиграю этот чертов skirmish?

Андрей Алаев

Лучшая Настоящая RPG

Wizards & Warriors



Жанр	RPG
Разработчик	Heuristic Par
Издатель	Westwood

Самый грустный итог года. Скорее всего, ни одно издание, онлайновое или печатное, не включит эту игру в финальный свод лучших релизов. Увы и ах, народ потерял вкус к хардкорным ролевым играм, играм старой закалки. В чем же дело?

Изменился менталитет. Во времена расцвета жанра геймеров-потребителей еще было весьма немного, играющих в ролевые игры – еще меньше. Это был своеобразный и не слишком-то открытый клуб с относительно высокими запросами. Но потом был спад, потом – возрождение жанра, прошедшее под флагом Diablo. А народ к тому времени заметно снизил планку и вообще приобрел иные интересы. Теперь была нужна история, сюжет, богатое прошлое у героя и NPC. Атрибуты смежного, адвентюрного жанра стали цениться выше, чем собственно ролевые элементы!

Но вот прошло время, и спавший в своей берлоге Брэдли зашевелился. Его детище трижды меняло имя, хотя программа так и осталась под названьем DeepSix и, наконец, с двухгодичным опозданием увидело свет. А свет увидел его детище.

И не возрадовался. Wizards & Warriors ориентирована на старую школу геймейкеров и игроков. Ее основа – богатая система, off-shot великой системы Wizardry, и на ее базе все и строится. Тут все не так, как привыкли поклонники новой M&M, BG или Fallout, тут нужно четко представлять себе развитие героя на много ходов вперед, составляя коктейль из рас и классов. Очень четко вспоминаются старые, добрые деньки...

Увы, не все кончилось гладко. Графика не совсем отвечает требованиям сегодняшнего дня, а интерфейс и вовсе являет собой конструкцию в стиле Захер-Мазоха. Более же всего угнетает бой, сделанный как кривой гибрид реалтайма и походового режима.

Однако между тем (парадоксально? возможно) это один из лучших релизов года, заслуживший свой рейтинг. Wizards & Warriors – игра-динозавр, неожиданно вытащенный из вечной мерзлоты мамонт. При всех мелких недочетах Брэдли не делает плохих игр и играть все равно интересно. Разумеется, если ролевой опыт человека до сего момента ограничивался только Diablo, то, конечно... Особенно, если означенный человек выучился ругать это самое диабло и смотреть, как на икону, на BG. Такой человек пройдет мимо W&W и презрительно плюнет.

Но мы все же поступим диаметрально противоположным образом. Мы оценим заслуги Брэдли по справедливости, предоставив ему его законное место в двадцатке игр Навигатора.

Лучшая игра в жанре RPG

Андрей Алаев

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Жанр	RPG
Разработчик	Bioware
Издатель	Interplay

Народ уже подзабыл, что такое обычная AD&D'шная сага, точнее, начал подзабывать. И BG II явилась лучшим напоминанием. Практически тот же движок, практически та же система – это все в порядке вещей. Единственное кардинальное отличие – сюжет. Единственная цель – дать возможность персонажам прокачаться выше того уровня, что они набрали в первой части.

Традиционно большинство AD&D-саг являются трилогиями, однако есть подозрения, что BG ограничится двумя частями. По причинам многим, в числе которых основными являются уже весьма высокий уровень персонажей, а также третья редакция. Точнее, Третья Редакция - с больших букв. Ее уши и так торчат повсюду из BG II, так что дальше уж есть смысл клепать игры без применения списанной в дело 2nd edition.

Основное различие кино и игр: сиквел к игре значительно чаще оказывается лучше приквела, чем продолжение собравшего хорошую кассу фильма. Baldur's Gate II не исключение, он полу-

чился лучше и интереснее и без того неплохой первой серии. Расписывать его достоинств - занятие довольно нудное и однообразное, а вот указать на явные огрехи, наверное, стоит.

Основной "проступок" BG II – принадлежность к новой школе. Школе, исповедующей историю как движущую силу игры, а логичность NPC ставящую выше игровой системы. Это ни в коем случае не плохо, это хорошо, ибо любой подход хорош, коль скоро он выполнен качественно (тут именно такой случай). Но именно из этого следуют все те претензии, которые игроки высказывают в адрес BG II. Не дали перенести свою партию? Проснитесь, джентльмены, у вас никогда не было своей партии. У вас был свой персонаж и несколько его вполне самостоятельных приятелей, временно деливших с ним тяготы пути. Глобальные интересы сюжета требуют, чтобы все случилось не так, как было в вашей игре, а так, как хочется Bioware. В ту же копилку – жалобы на неправильную конвертацию, на шмотки, на то и на се.

Хотя с другой стороны... Появление китов, более продуманные квесты и общее, крайне положительное ощущение от игры позволяют спокойно забыть об этих проблемах. Графически все не стало хуже, потому как движок Infinity если и не бесконечен в своих инкарнациях, то, по меньшей мере, долгоживущ и, при условии некоторых косметических операций, до сих пор выглядит вполне терпимо.



В битве за умы и души игроков в RPG Baldur's Gate II победил Wizards & Warriors с огромным перевесом. Неудивительно: W&W напоминает тяжеловесные и громоздкие опусы Van der Graaf Generator, например, Pawn Hearts, в то время как BG II – тоже арт, но легкий и понятный массам. Нечто вроде Dire Straits времен Brothers in Arms, а не Love Over Gold.

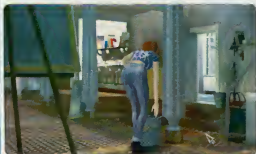
Лучшая Игра в Жанре Adventure

Андрей Алаев

The Longest Journey

Жанр .... Adventure
Разработчик .... Funcom
Издатель .... Funcom

На фоне постоянного муссирования темы "адвентюры умерли" выход The Longest Journey стал светлой полосой в сплошной тьме библейской, ярким событием, уникальность которого подтвердилась совершенно безликими и ужасными релизами на протяжении всего остального года. Штамповка от Cryo, однообразие которой не могут скрыть действительно качественные локализации; разочаровывающе скучный Escape from Monkey Island и еще кучка невразумительных игрушек, в самом низу которых, разумеется, располагаются исконно-посконные русские Штырлиц со Ржевским, которых Жилин столь жестко откомментировал в прошлый раз.



The Longest Journey, напротив, блистала совершенством. Разве только графическая составляющая (которой, по моему глубокому убеждению, в адвентюрах вообще быть не должно) подкачала – полностью трехмерные модели были чуть-чуть, но кривоваты, так, самую малость вырубленные топором, а текстуры тоже не блистали. Зато какова была режиссура действия! Все движения моделей были совершенно естественны, а сюжетные видеоролики можно при желании использовать за основу при создании фильма по мотивам игры. Очень кинематографичный подход к делу, что, безусловно, хорошо.

Сюжет, мир, диалоги – все создавало настроение, причем совершенно особенное и ныне почти забытое. Спокойная, взрослая игра. Без натужного или пошлого юмора, без стеба: без всего этого вместе взятого вообще. И без пугалок-страшилок, которые, как иной раз кажется, являются единственной альтернативой этой атмосфере идиотичных хиханек и хаханек. Наконец-то хоть кто-то вспомнил, что есть и золотая середина, и получилось великолепно.

Заслуживает похвал и общая идея о взаимопроникновении двух миров, пусть и не новая, но реализованная идеально и правдоподобно. По одну сторону – технология и технократия, полшага до киберпанка, по другую – магия и почти чистая фэнтези. А на соединении этих двух противоположностей Эйприл Райан, самая обычная девушка из XXII-го века, в которую можно поверить и действия которой выглядят естественно. Головоломки, конечно, не шедевр, и интерфейс мог бы быть получше, но и без того идейно это крепкая игра четвертого поколения, за счет наполнения поднимающаяся на голову выше многих и многих конкурентов.

Безусловно, настоящие адвентюры умерли и довольно давно. Но, тем не менее, оказалось, что даже мертвый жанр способен иногда выдавать такие вот милые андедовые проекты. И слава Богу.

Лучшая Игра в Жанре Diablo

Diablo II

Андрей Алаев

Жанр .... Diablo
Разработчик .... Blizzard
Издатель .... Blizzard



Когда начинаешь писать про Дьяблу, очень трудно удержаться от ссылок на других редакторов разделов, особенно Адмирала; авторов, особенно Жилина; главного редактора, особенно Бойко; ультиму, особенно онлайн; выпускающего, его ножниц, его девушек и его маек – ну, тут все поняли, о ком я. От ссылок на эти элементарные основы игровой журналистики отказаться безумно трудно, но я все же попытаюсь.

Строчка "жанр", возможно, вас и удивит, но между тем это объективная реальность. Diablo, при всех своих достоинствах и недостатках, переросла рамки определения Action/Rogue, став чем-то... Нет, не обязательно чем-то большим, но чем-то иным. Некой наджанровой субстанцией, имя которой – Дьябло!

Вторая часть отчаянно хотела казаться настоящей ролевой игрой. Настолько хотела, что безжалостно выкинула rogue-основу, заметно снизив replay value, то есть удовольствие от повторного прохождения, почти убив неповторимость каждой партии. Жестко детерминированные уровни, жестко заданные квесты... Уж можно было попробовать придумать для каждого героя хоть немного разную сюжетную линию, однако эта банальная мысль отчего-то миновала умы разработчиков.

Мультиплеер – враг Дьяблы. Именно из-за него, из-за обеспечения баланса игра тестировалась и откладывалась столько времени (и все зря – патчи шли, и шли, и шли). А стоит ли он того? Может быть, конечно, но все же в игре, которая не является MMORPG, то есть товаркой UO, сингл все же первичен. А тут он такой... такой... мультиплеерный...

Классы и скиллы - это замечательно. Но респавнящиеся монстры достают многих, особенно людей, привыкших зачищать уровень до конца. Камушки тоже хороши, коль можно б было их выковыривать обратно. Комплекты брони нравились бы мне еще больше, если бы их можно было собрать в пределах одной игры без ужасного геморроя, а полагающиеся за их ношение плюшки были б посолиднее. Куча, чертова прорва хороших и интересных идей –но все, как на подбор, недоношенные.

Фан есть, безусловно, дикий и безудержный фан манчкина, жаждущего МЯСА; именно так, не мяса, а МЯСА, с кровью, с ошметками монстрячьих мозгов и чтоб хит-пойнты летели во все стороны, и чтобы скиллы росли, как на дрожжах, а герой крутел не по-детски; и жалко, что Вирт живой и нельзя оторвать у него ногу еще у живого, и дразнить ублюдка, и чтобы все горело синим пламенем, чтоб было одним махом семерых убивахом и, наконец, чтобы в аду стало жарко чертям. Это есть.

Но... А надо ли это нам?

А что, простым игрокам в дьяблу надо что-то еще?

Первая часть была, безусловно, более камерной. Вторая – напротив - громкая и безбашенная. Они разные, но я бы ни за что не сказал, что Diablo II хуже первой или это адд-он. В конце концов, пуризм пуризмом, эстетство – эстетством, но надо отдавать себе отчет в своих словах.

За что стоит ругать на самом деле – за графику. Blizzard может очень многое, и многое ему простится, ибо у него такой статус. Статус культовой конторы. Но совершенно ясно, что такое разгильдяйство проходит у них в последний раз, и они и сами это понимают, я полагаю. Можно смело сказать – адд-он к DII будет последней не-трехмерной игрой этой фирмы.

А в принципе... Можно говорить и думать что угодно, но народ любит Diablo II. Любит, и играть будет, и понятие "народ" тут, замечу, максимально широкое. Дьябла – явление, отрицать это глупо и видеть ее где-то вне топ-20 Навигатора просто нелогично.



ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация по игре и вселенной STAR TREK на официальном сайте игры "Отверженные":

www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта -- **три Кровавых Сферы** -- они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Капитан Бенджамин Л. Циско

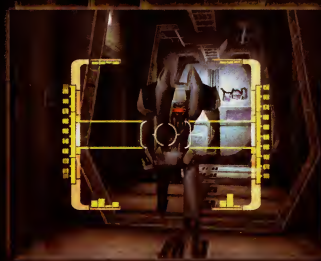
Циско родился в 2332 году в Новом Орлеане. Проходил службу на кораблях "Ливингстон", "Окинава" и "Саратога".

В должности старшего офицера "Саратоги" участвовал в Битве при Вольфе-359 (2367 год), в которой погибла его жена – Дженифер Циско. В период с 2367 по 2369 гг. участвовал в разработке и строительстве экспериментальных кораблей класса "Дерзкий". В 2371 году был назначен капитаном одного из них.

Именно он открыл и первым исследовал пространственно-временной туннель (**Портал**), расположенный вблизи планеты Баджор, а затем возглавлял флот Федерации во время вторжения войск Джэм-Хадара в квадрант Альфа.

Сейчас он занимает пост командующего силами Федерации на "Дальнем Космосе-9", орбитальной станции, вращающейся вокруг Баджора.





Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет своих лучших офицеров -- капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру -- на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы могущественные артефакты оказались у них.

Гриджи
Биомеханические создания, пришедшие из Квадранта Дельта. Неприемлющие какого-либо контроля и ненавидящие любые проявления власти, гриджи предпочитают нападать на отдельные корабли и целые планеты, чтобы затем продавать награбленное другим расам. Для заключения сделки они готовы пойти на все -- честно сдержать слово или уничтожить население целого мира.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, **станция "Дальний Космос-9"** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной.

Лучшая Российская Игра

Иван Жилин

Корсары/Sea Dogs

Жанр .... Пиратская игра
Разработчик .... Акелла
Издатель .... "1С"

Корсары – единственная российская игра в Топ-20, и это не случайно. Дело в том, что это первая, сделанная на бывшей одной шестой части суши игра, которая отвечает мировым стандартам. И не надо кивать в сторону "Аллодов", убогих русских адвентюр, "Вангеров" или даже тех же "Проклятых Земель", тоже вышедших в этом году. Все это –претенциозные, но не оправдавшие ожиданий проекты.





Секрет Корсаров именно в отсутствии претензий. То есть, конечно, в пресс-релизах пафос брызжет изо всех щелей, но на деле, взглянув внимательно, мы видим – это добротное и прямолинейное развитие идей старых добрых Pirates!, причем лучшее изо всех, вышедших по сей день. И это правильно: индустрия, находящаяся в младенчестве, должна начинать не с попыток объять необъятное, а с копирования шедевров великих мастеров. Основа, стержень игры - великолепный морской движок, позволяющий отыгрывать баталии, ранее не мыслимые и по красоте, и по размаху. Красота, безусловно, поставлена во главу угла, но и реализм не забыт. А главное – это придание совершенно неповторимой атмосферы, даже более всеобъемлющей, чем было в оригинальных Pirates! Представьте себе: ночь, туман, дождь, на гребне огромной волны перед вашим шлюпом появляется огромный испанский галион, "тявкает" бортовым залпом, разносящим вашу утлую посудинку в щепки, и снова скрывается в ночной тьме... В принципе, ребята просто добавили в оригинальных Пиратов множество элементов и деталей, которых там явно недоставало. Помимо, конечно, более реалистичного боя, в основном, это ролевые атрибуты и навыки. У капитана, вашего главного героя, есть девять параметров, отражающих его умение воевать на суше и на море, торговать и управлять кораблем. Конечно, нельзя быть мастером на все руки, и в поднятии некоторых параметров помогут верные офицеры – первый помощник, канонир, плотник, боцман и другие. Есть опыт, уровни, в общем, достаточно RPG-элементов, чтобы Акелла назвала свою игру RPG. Но мы-то знаем лучше их, что это нечто большее – настоящая пиратская игра!

Вообще, поругать Корсаров можно за многое. За кривоватый и непомерно ресурсоемкий движок, позволяющий шляться по городам. Он не нужен – все предыдущие игры обходились менюшками не потому, что не могли иначе, а потому, что так удобнее и логичнее. За AI у напарников, в наличии которого вообще иной раз можно усомнится. За странную генерацию случайных встреч с кораблями врага, когда вас атакуют прямо в упор, а вам врага иной раз надо догонять полчаса.

В общем, резюмируя, можно сказать, что это не Ultimate Pirate Game, хотя бы потому, что автор не включили очень многие вещи, а на многие закрыли глаза, и потому, что мало использовался опыт параллельной серии Uncharted Waters, представляющей альтернативный взгляд на жизнь корсара. Но! Это, при всех недостатках, интереснейшая и затягивающая игра и лучший российский релиз этого года.



Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира",
а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 7'97 - 20 руб.

№ 8'97 - 20 руб.

№ 6'98 - 20 руб.

№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.

№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

№ 4'99 - 20 руб. № 4'99 + CD -32руб.

№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.

№ 6'99 - 20 руб. № 6'99 + CD - 32руб.

№ 7-8'99 - 20 руб.

№ 9'99 - 20 руб.

№ 10'99 - 20 руб.

№ 11'99 - 20руб.

№ 12'99 - 30 руб.

№ 1'2000-30руб.

№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000+CD-42р.

№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.

№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.

№ 5'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

№ 6-7'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

№ 8'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

Лучшие игры для PLAYSTATION — 35 руб.

20 руб.

35 руб.

35 руб.

№ 1'2000 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30 руб.

№ 3'2000 - 30 руб.

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине A2000
т.:194-3206

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте
navigat@aha.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.
Журналы можно заказать на нашем сайте, в резделе "Сетевой магазин"



Новогодние кошмары

Тут Жихарь признал и напев: жуткое додревнее заклинание, поднимавшее мертвецов из могилы, но не всех подряд, а только проклятых, заклейменных, голодных и рабов, с тем чтобы они разрушили до основания весь мир, а затем...
М. Успенский



Что, пострелята, ждете, небось, деда Мороза, подарков, елки в иголках, поздравлений? А Баба Яга – против! Вот ужо устрою вам праздничек! Деда вашего я... того... в Алису посажу играть. У меня троих авторов она уже срубила напрочь – старый четвертым будет. То-то ребятишки потом порадуются. Придет дедушка с тесаком да со Снегурочкой новой... А что в мешке вместо подарков у него будет, так это и подумать страшно.

Алисе Великий и Полосатый поставил "десятку". Стопроцентную, абсолютную. И я ее пропустил, не нашел причин срезать баллы. Но, чует мое сердце, не пройдет эта справедливая и объективная оценка в номер. Это неправильно, это – ошибка! Поэтому Джобс уходит в оппозицию. Все не так! Взять хотя бы список ожидаемых игр в прошлом номере. Там Дюк Ньюкем? Да над ним уже весь мир смеется. Дуум с Анрылом? Да не выйдут они в 2001-м! Либо, что еще хуже, выйдут, но будут по сути адд-онами. У Джобса было другое мнение. Кому интересно – может на сайте его прочитать. В одном, каюсь, ошибся сильно: Алиску все ту же к будущему году отнес. А она взяла да и заявилась... Брр, кошмарные дела творятся.

Перейдем теперь к "лучшим" за 2000 год. Тут против "официальной" пятерки возражений у меня практически нет. Одно обидно – год большой, а списочек маленький. Ну никак все хорошие игры в нем не упомянуть. А надо. В связи с чем я объявляю собственную, альтернативную разделку белых кроликов. В смысле, раздачу заслужОнных оранжевых слононяток. Толстых и объективных.

Начнем, пожалуй, с рейтингов. Специально взял подшивку журналов за год. Вы не поверите, с безоговорочным отрывом победил The Wheel of Time (рейтинг 9,3) – неслабый гибрид action и стратегии. Спасибо Яну Масарскому, в свое время не пожалел он ярких красок в рецензии. Впрочем, это уже история – "Колесо" относится к 1999-му году. А по 2000-му вот что получается:

1. American McGee's Alice (9,5);
2. Hitman: Codename 47 (9,3);
3. Counter Strike; Messiah; Deus Ex (8,9);
4. Thief II The Metal Age; Star Trek Voyager: Elite Forces; MechWarrior 4 (8,8);
5. Starlancer; Дьявол-Шоу (8,7).

Глупая вещь рейтинги, но все-таки есть в них что-то... Списочек очень представительный. И правильный. Один только Counter Strike чего стоит! Хоть и не принято моды делать играми года, но этот заслуживает такой чести. Потому как феноменально популярен. Обратите внимание и на Starlancer. Это лучший космосим года.

Можно взглянуть на рейтинги и с другой стороны – посмотреть, кто и за что получал "десятки" (без лидеров – Алисы и Хитмэна).

Игровой интерес: Counter Strike, Infestation;

Графика: FAKK2, MechWarrior 4;

Звук: Thief II The Metal Age;

Дизайн: Crimson Skies, "Отверженные: Тайна Темной расы";

Ценность для жанра: Star Trek Voyager: Elite Forces; Messiah; Deus Ex; Infestation.

Что тут можно сказать – метко. За исключением Infestation – игры классной, но сугубо на любителя – отличнейшая подборка.

Выискивая экшен игру года, я опросил почти всех знакомых, прося назвать их достойных кандидатов. Что удивительно – ни одного похожего списка! Люди все разные. Назывались и обруганный нами KISS (многие считают, что незаслуженно), и Rune, и Evolva... Или, вот, например, Soldier of Fortune. Как утверждает др. Айболит, это и есть истинное продолжение Duke Nukem 3D. А что? Унитазы есть. Кровища присутствует. Герой харизмой отсвечивает. Все при всем. А вообще, итоговая сумма "мнений экспертов" почти полностью соответствует приведенным выше выкладкам: Алиса, Элит Форс, Хитмэн, Мессия... Только вот на пятое место FAKK2 забрался – народ, понимаешь, красоту любит...

С Новым Годом вас!

Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru
jobs@gamenavigator.com



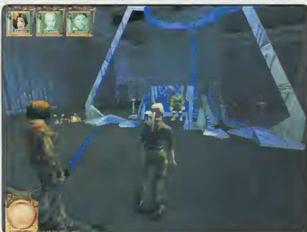
Новости

Ведущий рубрики – Pyros при информационной поддержке Daily Telefrag (www.dtf.ru)

Золотце

Отправились в печать три игры: Freedom: First Resistance, Project I.G.I. и Quake 3: Team Arena. Точнее, две с половиной – как вы, должно быть, знаете, последняя представляет из себя адд-он.

Freedom: First Resistance - зкшен от третьего лица, созданный по одноименной книге Анны МакКзфри. Сюжет у игры будет довольно стандартный, но, судя по всему, хорошо продуманный и интересный. Собственно, позтому и упоминаю ее в новостях. Все-таки по книгам не так часто что-то выходит стоящее. Хотя, конечно, от темы очередной агрессии злобных пришельцев ждать запредельно многого тоже не стоит.



Project I.G.I. - тактический шутер. В нем затронута модная нынче шпионская тема (см. также No One Lives Forever или, допустим, In cold blood/"Не зная страха"), согласно канонам которой важнейшим средством достижения победы над противником является не калибр вашей ракетницы, а четко продуманные действия и наличие смекалки.



Quake 3: Team Arena - адд-он для Quake 3. Спрашивайте с 15 декабря во всех аптеках города. Одно время его особенно сильно ждали, мотивируя зто тем, что в оригинальной игре уж очень мало хороших карт (теперь нас ждет порядка дюжины свежих творений дизайнеров) и игровой процесс стал аркадным до предела. Хотелось посмотреть и на новое оружие (например, на Chaingun, знаменитую "косилку"). Однако после вышедшей не так давно демо-версии стали слышны недовольные возгласы - у id получилось нечто цветастое, бестолковое и жадное до вычислительных ресурсов. Для рядовых игроков Team Arena подойдет. Но какой рядовой не мечтает стать генералом? А генералы – то есть профессионалы и устроители чемпионатов, как мне кажется, вряд ли перейдут на Q3: TA.



С Днем Рождения, старина!

До сих пор не возьму в толк, почему десятое декабря не сделали праздничным днем. И вы еще спрашиваете, что зто за день?! Притворяетесь, наверное. DOOM'у семь лет! Честно-честно, десятое декабря 1993 года – официальная дата появления этой по-настоящему зпохальной игры. Отмотайте киноленту назад. Нет киберспорта. Нет CPL. Нет трехмерных акселераторов. Но уже есть id Software. Заря развития шутеров проходит быстро, впереди - знойный полдень. Впереди создание кланов, Quake 1-2-3, Пеле и Полосатый, Фаталити и Лакерман, превращение игры в шоу, бешеная, просто-таки неестественная популярность жанра. Впереди приезд легендарной "Девятки" в Москву, а еще позже - эта самая "Девятка" повержена российской командой. Было бы все зто без первого шага?



Алиса – это баги

Всего ничего прошло времени после выхода **American McGee's Alice**, а разработчики уже готовят первый патч для зтого приключенческого зкшена от третьего лица. Пару небольших проблем, впрочем, можно

решить, не дожидаясь его. Так, если ваша видеокарта - Matrox G400, то в ряде случаев на вашем экране после заставки будет появляться серая сетка, устранить которую удастся следующим образом: в файле config.cfg (он находится в корневом каталоге игры) замените значение параметра "set r_ext_compiled_vertex_array" с "0" на "1". Другой фокус. При желании во что бы то ни стало использовать в Alice джойстик (а может, вы и приставки любите?!), напишите в консоли "in_joystick 1", а потом - "in_restart".



Сюрреализм и Дисней

Еще одна новость об Alice. Ее создатель, мистер American McGee, сообщил в интервью агентству Well-Rounded, что в 2001 году будет снят фильм по мотивам этой игры. Режиссером выступит Уэс Крэйвен (крестный папа Фредди Крюгера, снявший еще "Крик", "Крик-2" и "Крик-3"), а сценарий приглашен писать Джон Огэст (его работы - "Экстази" и "Ангелы Чарли"). Что примечательно, фильм будет производиться на студии Dimension Films, которой владеет другая студия - Miramix, в свою очередь принадлежащая Disney. Нас ждет детская страшилка? К сожалению, ответить на этот вопрос в настоящее время невозможно - Алиса на киноэкранах появится не ранее конца следующего года.

Все серьезней некуда



Из надежных источников в фирме CroTeam стало известно, что полноценная многопользовательская демоверсия Serious Sam обрушится на нас еще до двадцатого числа, а прямо сейчас идет ее закрытое тестирование. Для тех, кто не в курсе, напоминаю: SS - это совершенно чумовой шутер в лучших традициях DOOM (заметили, какая у нас нынче проDOOManная новостная рубрика?). Сотни, тысячи врагов - и вы против всех с верным шотганом в руках. Не сомневаюсь, что упомянутая демка в ближайшем будущем найдет свое законное место на нашем компакт-диске. Ну и, конечно же, на знакомых вам сайтах - http://www.gamenavigator.com и http://www.dtf.ru.

"Воровская бригада"

Приятное известие для всех фанатов серии Thief. Команда разработчиков третьей части в данное время практически сформирована и выглядит весьма внушительно. Вот они, дети теней и мастера взлома:

Эмиль Пальяруло (Emil Pagliarulo), главный дизайнер (занимался дизайном Thief 2);

Лулу Лэймер (Lulu Lamer), помощник продюсера (в активе - Thief и Thief 2);

Роб Ковач (Rob Kovach), Терри Мандерфилд (Terry Manderfeld, за плечами – Deus Ex) и Кевин Догерти (Kevin Daugherty, успел засветиться в переживающей нынче непростые времена Digital Anvil, где трудился над проектом Freelancer) – художники;

Ян Данлоп (Ian Dunlop, пришел из Acclaim) - главный программист. Вместе с ним "учит уму-разуму" искусственный интеллект Поль Тозуар (Paul Tozour) из Microsoft Games;

дизайнеры - Нэйт Блэзделл (Nate Blaisdell) и Терри Брозиос (Terri Brosius), которые принимали участие в создании Thief/Thief 2. Кроме того, Терри озвучивала Shodan из System Shock 2 (великолепная озвучка!) и является автором сценариев роликов для обеих частей Thief;

Алекс Брэндон (Alex Brandon) - звуковое оформление (ранее - композитор музыки для Deus Ex);

Уоррен Спектор (Warren Spector) - исполнительный продюсер проекта, исполин, титан и вообще надежда всех поклонников серии. Почему? Не забывайте, что лицензию на создание игр по вселенной Thief приобрела Ion Storm. Если бы не Уоррен, принимавший живейшее участие в разработке замечательного Deus Ex, не исключено, что Thief 3 либо вообще не был создан, либо был бы создан мистером Ромеро, что еще страшнее.

Свежеобразованное подразделение прилагает все усилия, чтобы вскоре порадовать всех неравнодушных первыми скриншотами, скетчами и дополнительной информацией. Стадия разработки — начальная, но уже сейчас внимание к игре на редкость высоко.

"Может, нам его продать по частям и махнуть в Мексику?"

Компания Take Two Interactive получила права на издание и переиздание различных игр, имеющих какое-либо отношение к персонажу Duke Nukem. Но главное - в этот комплект вошел и Duke Nukem Forever. Даже не знаю, зачем нужно было так поступать. Надежда нагреть руки на скандальной славе долгостроя? Возможно. И все же я представляю лица людей из Take Two Interactive, когда они ознакомились с наработками по данному проекту, – наверняка они были очень-очень грустными, если не сказать траурными. А другими и быть не могли, ведь после стольких лет разработки (вдумайтесь, DNF разрабатывали уже тогда, когда BIB еще не засел за Ультиму, а это, по меньшей мере, ранний неолит) и при всем желании господ издателей распилить поскорее "золотые" гири, рекламную кампанию, не говоря уж о продажах, начинать раньше конца следующего года просто нет смысла. Иначе будет вторая Daikatana и патчи по сорок мегабайт. Чем закончилась история? Как и ожидалось, рекламная кампания DNF стартует в четверном квартале 2001-го. То есть сказать, что сейчас игра не готова, значит, неприкрыто ей польстить. Воистину, принимающие стероиды индивидуумы в старости жутко мучаются...

"Кельнская улица по городу идет - значит нам туда дорога..."

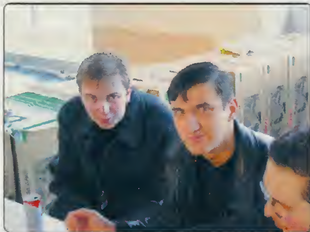
Восьмого-десятого декабря проходило очень интересное мероприятие в городе Кельн, Германия. **Euro CPL** – давно обсуждавшийся и даже однажды перенесенный европейский чемпионат по Quake 3. Мало того, что туда съехались сильнейшие игроки со всей Европы, так еще и российские бойцы наконец-то сумели выбраться на крупный чемпионат и принять в нем участие - было интересно вдвойне. Россию представляли 4z-Pow3r и 4z-Polosatiy. Вот как распределились места в первой пятерке:

1) cK-Fatal1ty
2) 4z-Polosatiy
3) All*Lakerman
4) 4z-Pow3r
5) All*Treble

Здорово. Первый раз на турнире такого масштаба и сразу высокие результаты. Дополнительная информация: Полосатый проиграл на чемпионате только дважды и оба раза американцу Fatal1ty (первый раз на один фраг, второй раз на два), сильнейшему дуэлянту на планете по итогам последнего международного турнира. Паузра же вообще "сбил" свой же сокклановец – Полосатый, а до этого он одолел нескольких известных немецких игроков.

Неудовольствие вызвали два момента. Первый - недопуск к чемпионату квейкеров моложе 18 лет. Таковы германские законы, из-за этого участвовать не смогли ни наш Pele[PK], ни швед Blue, уже однажды одержавший победу над Фаталити, ни многие другие. Второе - приглашение Фаталити на турнир. Для привлечения интереса к чемпионату события лучше не придумаешь, но почему вообще на сугубо европейском мероприятии оказывается американский игрок? Странно получается. С одной стороны: Полосатый - сильнейший в Европе, потому что Фаталити не европеец. С другой: все-таки не победитель, все-таки только второе место. Таких странностей быть не должно.

Все демки с турнира ищите на http://www.xsreality.com, а на http://www.pk.dtf.ru - освещение прошедших матчей.



Bonus for artistic impression!

Сотрудники фирмы SCi, издавшей все части Carmageddon, не могут водить свои автомобили иначе как с высоким артистизмом. Да что там вождение - все их действия такие. Вот буквально только что они объявили, что готовится к выходу адд-он для Carmageddon TDR 2000 - финт предсказуемый, но до чего же эффектный! Одно название дополнения чего стоит - Nose Bleed Pack. Каково, а? Так и видятся водители, вылетающие на асфальт сквозь стекла своих транспортных средств (порой сложно назвать их машинами), пешеходы, буквально намазанные на стены бамперами и крыльями, едкая гарь, искры и вот это самое - nose bleed. Сурово. Кажется, я знаю, где Reckless Driver научился так водить...

Осторожно, бройлеры!

Опять мы кур импортируем. Что это у нас там на этикетке? **Chicken Run PC Fun Pack**. Что за бройлер? Игра по мультфильму? Странно, на обещанного объемно-аркадного, что с птицебойни Eidos Interactive, явно не тянет. Неужели подделка?! Нет, такое мы не пропустим! У нас статья: все продукты, поступающие для продажи в РФ, должны пройти строжайший медконтроль! На стол этого птерокряхтиля!

Итак, ощипали-с, начинаем потрошить. Что там у нас? Отрубей-то сколько навалено! Так-с, смотрим... Скатерти для рабочего стола в ассортименте. Качество: терпимо, если не стелить. Скринсейверы 3-х типов, почти не тормозззящие. Оставим. Обивка в стиле "Under 10" вкупе с соответствующей фурнитурой... Тэк-с, пошел ненормал... Стоны куриные, указатели левые, ведро помойное... Нет, к черту! Что еще? Видеофрагменты из мультика... Ну ладно. Эй, а здесь что-то шевелится! Ага, да это же типа игры какие-то! Причем целых две. Маленькие, но, представляете, по две. Запуск! Стоп, отставить! Не надо, коллеги, убьетесь. Достаньте лучше свою старую Электронику "Ну, погоди!". Там то же самое, но интереснее. Все, хватит!

Оформим-с справочку. Товар не поддельный, но к употреблению негодный. А ведь какой колхоз выпускал: Activision! Рекомендации по сбыту: вложить в коробку вместе с мультфильмом, футболкой и резиновым петухом, продавать в универсамах, слева от гречневой крупы. Товар не рекомендуется геймерам. Все. Трупик отсылаем почтой. Ждем вашего следующего помета. Тзче-ка. – Никита Кареев



● Вот такая вот интересная "игра"...



● Ну вот! И нашу "Электронику" сплагиатили уже.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr
Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock
Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward

Константин Подстрешный aka Возвращающий мертвых в небытие

Свет vs. Тьма

Все народы питают тайную симпатию к своей нечистой силе
Самюэл Батлер

Думается, никому не нужно говорить, что в Blair Witch играть нужно ночью? Когда за окном луна, а еще лучше, когда ее нет: тогда ваши столь крепкие нервы можно без труда расшатать. Играть нужно до утра, пока не встанет солнце, которое заставит завалиться спать, потому что на мониторе уже ничего не видно. Это такая фишка, это синдром Ноктюрна, это уже стиль жизни и - самое главное – это не лечится.

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Terminal Reality/Human Head Studio/Ritual Entertainment
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 300, 128 Mb RAM, 3D-акс
Multiplayer	нет

Меркантильные ведьмы

Blair Witch был одним из тех малобюджетных фильмов, которым удается выделиться из общей серой массы полупрофессионального кино и собрать десяток-другой миллиончиков в кинотеатрах по всему миру. Как и после каждого коммерчески удачного голливудского блокбастера, в продажу поступили майки с символикой "Ведьмы из Блэр"; кружки с четырьмя перекрещенными палочками (кажется, правильно этот знак называется twana), постеры, авторучки и так вплоть до домашних тапочек. Грешно было не воспользоваться шумихой. Лицензию на "Ведьму из Блэр" купила Gathering of Developers, которая тоже никогда не отрицала свою любовь к легким и быстрым деньгам. Если откровенно, то ситуация с G.O.D. удручает. Задуманный как самый демократический для разработчиков издатель, Gathering of Developers очень быстро продался акулам звонкого рынка и стал рядовым капиталистом. Но на этот раз издатели решили по-настоящему напрячь курицу, несущую золотые яйца, и заставили ее выдать сразу три продукта, один за другим. Бедная курочка...

Графика

Где-то за пару месяцев до выхода Blair Witch 1 по сети прошел слух, что движок Nocturne порежут, дабы он не тормозил на слабых машинах. Никакой заботой о пользователе тут и не пахнет, просто так будет больше людей, которые купят игру. И что же вы думаете? Таки порезали. Печальное и недостойное глаз настоящего кабальеро зрелище теперь представляют игры на кастрированном Nocturne Engine. И, если вы видели Nocturne, разница будет особенно заметна. Да чарующая сила Ноктюрна все еще чувствуется, но тень и свет уже не так задорно играют друг с другом, куда-то пропали чудесные блики фонарика, но самое ужасное изменение коснулось моделей.

Вы бы видели, что эти ироды сделали со Светланой! Помните, такая чопорная, обожающая ятаганы вампирша из Nocturne с прелестным немецким акцентом. Не знаю, чем она разработчикам не угодила, но теперь девочка трансформировалась в двухметровую уродину с близкопосаженными глазами. Впрочем, в Blair Witch 1 и Blair Witch 3 большинство героев смотрятся вполне сносно, а вот Blair Witch 2 любит пугать нелепыми картонными фигурами и это после чуть ли не фотографических персонажей Ноктюрна.

Управление

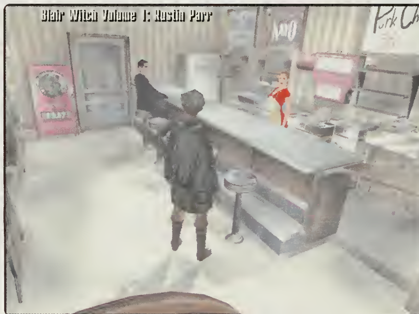
Страшно. Страшно говорить об этом, но такого кривого управления, как в серии Blair Witch, мы не видели очень и очень давно. Допустим, вам захотелось открыть перемазанную кровью



● Доктор Элизабет сумела найти тот самый ведьменский дом. Для этого ей пришлось (краткий список): пройти темный лес, убить тень здорового скорпиона, поболтать с индейцем и расшифровать запись на магнитофоне. Был бы здесь Стрейнжер с автоматом Томпсона, все бы было гораздо проще...



дверь и посмотреть, что зто там за ней прячется? Обычно за дверями, перемазанными кровью, скрываются крайне неприятные, зубастые и неразборчивые в еде типы. Для того чтобы заглянуть в другую комнату, нужно будет спрятать оружие и потом уже открыть дверь. Или вот еще, в помещениях, как бы зто сказать помягче, ничегошеньки не видно ака темно; оно и на улице хоть глаз выколи, но стоит зайти в дом – как в армейском клозете. И единственным другом девушки становится фонарик. Допустим, заметили вы что-то полезное на полке, например, аптечку. Для того, чтобы взять зто что-то, нужно (внимание!) выключить фонарик. После чего не видно ни аптечки, ни полки, да и девушки самой не видно, только по ее предсмертным хрипам (тут как всегда из-за какой-нибудь табуретки выныривает мертвяк) вы догадываетесь, что она все еще здесь. Даже во всеми ругаемом приставочном управлении Resident Evil вы не найдете такого маразма. К счастью, в BW2 многие недостатки уже убраны, а в BW3 даже можно играть без серьезных увечий клавиатуры.



● Забегаловка в проклятом городе

Враги и то, что у них в голове

Капуста у них в голове, квашеная. Ну, ничего не соображают. Выскакивают в местах, прописанных в скрипте, и идут по прямой к вам, изредка цепляясь за особо угловатые деревья. Знаете, как погиб финальный босс BW2? Он застрял между дверью и подоконником, где и был геройски зарублен саблей. Да и некогда было разработчикам на такую ерунду, как AI, отвлекаться. Курицы, несущие золотые яйца, высиживают цыплят-гидроцефалов, запомните зто!

Команды разработчиков Terminal Reality/Human Head Studio/Ritual Entertainment, видимо, договорились использовать похожих противников, чтобы создать общую атмосферу, но на практике зто вылилось в то, что во всех трех играх есть одни и те же модельки монстров.

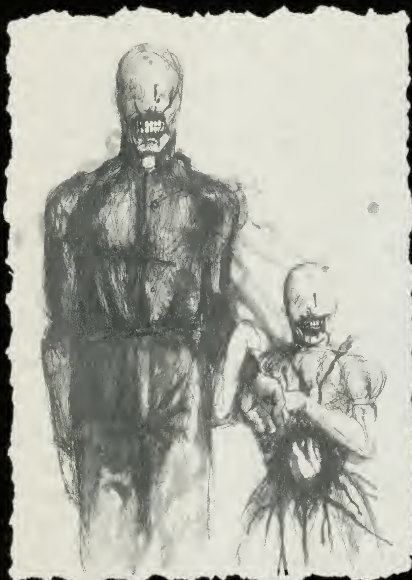
Show me the money!

Если соединить BW1 и BW2 да прибавить к ним Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward, то получилась бы одна нормальная игра. Может быть, даже Nocturne 2. Но зачем заставлять Курочку Рябу нести страусиное яйцо? Гораздо проще продать три продукта с громким именем за 40 зеленых каждый, чем создать одну добротную игру. Долго зто - игру хорошую делать, еще забудут чего доброго, что такое Blair Witch. А так вахту принял – вахту сдал: принимайте игру да не одну, а целых три. Красотища!

Сюжет и персонажи

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Разработчики решили не ломать лишний раз голову и просто использовали сюжетную линию Nocturne. Приготовьтесь, нас ждут старые знакомые из Spookhouse, вернее, те, которым посчастливилось дожить до 41 года. За прошедшее время в агентстве появилась новая сотрудница, которая и заняла кабинет Холидей. А саму Лизу теперь гоняют на задания как рядового сотрудника. Форменное безобразие, вы не находите? Но, если не считать такой чудовищной несправедливости по отношению к даме, сюжет вызывает заслуженное уважение. Четко расписанная шкала событий, яркие персонажи, капелька иронии и появление в ключевых местах культового Стрейнджера.



Шварценеггер главную роль в фильме ужасов?

Страх

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Те дотошно вымеренные дозы ужаса, которыми пичкает нас игра, лишний раз показывают талант разработчиков из Terminal Reality. Только позвольте нам усомниться в правдоподобности кровавого кошмара на экране, и игра превратится в стиморол третьего посола, причем без сахара. Или, наоборот, переборщите с кровушкой, заполните экран сценами насилия, завалите игру трупами, преимущественно женскими и детскими, и очень-очень скоро мы отупеем до невосприятия. Нам станут глубоко по барабану все эти мертвяки. И единственное, что будет радовать уставший взор, - это какой-нибудь особенно выдающийся фонтан крови из вспоротого брюха очередного зомби.

В BW1 играть страшно, действительно страшно: стоит только отвернуться и из темноты за вашей спиной возникнет очередной труп. Или вот еще - когда по лесу бегает силуэт ребенка с дыркой в животе. Впрочем, и это ерунда. Но вот когда Док. Холидей просыпается и обнаруживает, что все, кроме нее, в городе мертвы. Вы помните, когда в последний раз поеживались и говорили "Бррр"? Когда милая официантка, которая пару часов назад кормила вас замечательным пирогом, намерена отведать вкус вашей селезенки? О да, игра бьет по нервам и еще как!

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Играть не страшно, скорее интересно. Единственный действительно отличный момент, когда из реки стали появляться призрачные руки, одни руки и больше ничего - что-то, по весу напоминающее сердце, оборвалось внутри меня и упало в бездну. Это было круто! Но только один раз за всю игру.

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Тут все откровенно слабее. Девочка находит в лесу старшего лейтенанта, которого ранили на гражданской войне (их гражданской, естественно). Девочкина бабушка вылечивает северянина, а пока она занята этим общественно полезным делом, девочку утащили ведьмы. И отправляется угловатый старлей с саблей наперевес обратно в лес. Главный герой даже более колоритный персонаж, чем Док. Холидей. Давненько мы не играли за рыжего, тощего и весьма небритого мужика с синеватой кожей.

Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward

Джонатан Пайр - главный герой BW 3, матерый охотник на ведьм - совсем не желает ощущать себя жертвой темных сил. Джонатан полностью и по всем критериям подходит на звание "новый герой от Ritual", крутой защитник обывательского благополучия, увешанный оружием, этакий Блэйд восемнадцатого века. Но в тонком стиле horror со всем его богатством черных оттенков страха, которые обязательно должен испытать главный персонаж, нет места суперменам. Представьте, что бы было, сыграй





Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward

Это не страшная игра, сравнивать ее с BW1 просто невозможно. Что совсем портит впечатление от игры, так это безвкусные заставки с изображением персонажей в стиле человек-хомяк...

Если вывернуть кошку наизнанку, получится варежка

Специально для серии *Blair Witch* мы ввели в рейтингах графу "страх", уровень которого оценивается в 10% по навигаторской системе, десятку эту отобрали у игрового интереса (то есть в данном случае интерес будет посчитан по ценности в 35%).

Безусловно, лучшая из трилогии - Blair Witch Volume 1: Rustin Parr. Создатели оригинального Ноктюрна показали, что настоящий талант нельзя зарыть в землю – ночью он обязательно выкопается и выйдет на свою кровавую охоту за рассудком и деньгами геймеров. Если вам не хватит переживаний за доктора Холидей, то попробуйте Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock - неплохую, но очень короткую игру, у вас наверняка таких уже пара десятков пылится на полке. А Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward могут приобрести все, кому нравятся игры от Ritual (такие как Heavy Metal F.A.K.K.I и SiN). Но фанатам Resident Evil и Alone in The Dark лучше пройти мимо.



● Забавна, на непобедимые деревяшки из BW2 так весела горят в BW3

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Страх	●●●●●●●●●○
Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 0.5 до 5 чосов
Сложность: средняя
Зноние онглийского: не требуется

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Страх	●●●●●●●○○○
Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.3

Время освоения: от 0.5 до 5 чосов
Сложность: средняя
Зноние онглийского: не требуется

Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward

Страх	●●●●●○○○○○
Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 5 чосов
Сложность: средняя
Зноние онглийского: не требуется



American McGee's Alice

Великий Полосатый Вождь

Жанр	Кошмар года
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Rogue Entertainment
Требуется	PII-300, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Лучше больше... и лучше

Классическая картина из цикла "Не ждали!". Алиса, которая обещала выйти "в первом квартале-2001", осчастливила нас своим появлением уже в начале декабря. Странный, глубоко нетипичный случай – в нашей вселенной сроки если и переносятся, то куда-нибудь вдаль, далеко за горизонт событий – вспомните хотя бы Anachronox. Не помните? Ну да и Бог с ним. Не о нем у нас здесь и сейчас речь.

Речь у нас пойдет, как вы уже, наверное, догадались, об Алисе - лучшей игре двухтысячного года... Да, лучшей! У других авторов нашего благословенного издания, возможно, имеется свое мнение, кардинально отличное от моего... Пусть. Не ведают они, что творят. Им нельзя верить. Мне – можно. Я видел Алису.

Собственно, на этом можно и остановиться. В идеале, вы должны сейчас захлопнуть журнал, взять ноги в руки и со всей возможной скоростью побежать к ближайшему пункту продажи Алисы населению (не больше двух коробок в одни руки!), дабы своими глазами увидеть, своими ушами услышать, своими руками пощупать и своей собственной крышей уехать... Но попадаются, попадаются еще среди наших читателей недоверчивые личности, которые желают, чтобы им доказали, чтобы их убедили, чтобы факты принесли, желательно – на столь любимом нашим редактором блюдечке, что с голубой каемочкой. Фактов они требуют, фактов, подкрепленных аргументами. Или наоборот. Ну что ж, дорогие мои любители агрессивных видов компьютерного спорта, вы сами напросились. Вы сможете во всей полноте оценить это эпическое полотно – улет крыши автора на ПМЖ в теплые края с последующим распадом его, автора, личности на множество мелких, глупых, совершенно невменяемых... личинок. Поехали! – и эпический взмах рукой Сергеича, рукой с зажатым в ней разводным ключом.

Алиса, это экшен

К экшенам от третьего лица отношение в нашем приличном обществе всегда было несколько настороженным, что ли. Ну, не любили, понимаете ли, такие экшены в нашем приличном обществе. "В нашем" - если кто не понял – это в обществе вашего покорного слуги Сергеича и его асфальтового катка. При словах Third Person Shooter рука непроизвольно тянулась к Сергеичу, а Сергеич – к катку. Ну что ж. Год двухтысячный прошел под знаком TPS, и количество вполне логично перешло в качество и даже более того. Экшены от первого лица как-то не уродились в этом году, не задались. Из приличных вспоминается разве что Star Trek: Elite Force, ну и, пожалуй, Soldier of Fortune. В остальном – тишь да гладь, уровень исполнения – семь футов под килтом... Отстой, попросту говоря. Зато TPS уж выдались на славу, загляденье, а не игрушки. Messiah, MDK2, F.A.K.K.2, Hitman: Codename 47, еще, пожалуй, Infestation и вот теперь, под самый занавес года, American McGee's Alice. Пришла, мрачно огляделась, и одним взмахом тесака разрешила спор о том, какая игра лучше, краше и безбашенней. Действительно, сложный вопрос, что же лучше – Messiah или Hitman? F.A.K.K.2 или MDK2? Все ерунда! Лучше, понятное дело, Алиса.

Алиса – это беспросветно мрачный экшен от третьего лица, созданный выходцем из гнезда кармакова, Американом МакГи, на движке от третьего Ку. Дебаты о том, какой из движков круче – Q3 или UT, объявляются законченными, участников просят сдать холодное и огнестрельное оружие и разойтись по домам с чувством выполненного долга. МакГи убедительно доказал, кто здесь хозяин, а кто – так, погулять вышел. Рассказывать, почему Алиса в графическом отношении на корпус выше ближайших конкурентов, в особенности – F.A.K.K.2, бесполезно – это надо видеть вживе. Скриншоты, конечно, чудо как хороши, но они, увы, не передают главного – динамики. Дом, качающийся на волнах, напольные часы, единственная неподвижная деталь которых – это маятник, и прочая, и прочая, и прочая...

Алиса – это экшен (если трижды сказал, значит, верно!). Лучший экшен года – как, черт возьми, приятно это повторять!

Алиса, это Кэрролл

Кэрролл – это Алиса. Алиса в Стране Чудес и Алиса в Зазеркалье. А также – Охота на Снарка и много чего еще. МакГи, несомненно, очень любит Кэрролла и, по его собственным словам, всегда мечтал сделать игру про Алису. Но вот беда: произведения Кэрролла со-





вершенно не подходят для того, чтобы делать по ним экшен, а МакГи совершенно не готов к тому, чтобы делать игру, отличную от экшена. Но любое произведение можно творчески переработать. А если подключить к процессу “творческой переработки” замечательные психостимулирующие препараты, наподобие (вырезано цензурой), (вырезано цензурой) и (вырвано цензурой с мясом), то эффект получится потрясающий. Скажу даже больше – Алиса получается. Не больше, но и никак не меньше. Остается только одна проблема, о которой никто из создателей игры, пребывая в постоянном творческом угаре (сразу успокою забеспокоившихся: программистов держали на голодном (вырезано цензурой) пайке, а то они бы на радостях такого напрограммировали!). Проблема в том, что любая попытка дать четкое, внятное и подробное описание игры крайне негативно сказывается на психическом (да и физическом) здоровье человека, такую попытку предпринимающего. Результат будет приблизительно такой:

“Неописуемо. Не-о-пи-су-е-мо”.

Описывать “American McGee's Alice” - это все равно, что пересказывать содержание кэрролловской “Алисы” своими словами. Ничего не поделаешь. Ничего не попишешь. Остается лишь описывать неописуемое. Чинить несломанное. Хвалить ужасное. Извращаться, словом, по полной программе. Потому что тема сегодняшнего домашнего задания “Роль сочинений Льюиса Кэрролла в жизни наркоманов и самоубийц”. И не надо глупостей вроде “из книг можно косяки вертеть” или “стопку книг можно вместо табуретки под петлю поставить”, не надо. Все не так просто. Зазеркалье и LSD. Страна чудес и порезанные вены. Алиса, начитавшаяся на ночь книжек про Алису. Автор, наигравшийся на ночь в игру про Алису, начитавшуюся на ночь книжек про Алису. Читатель, читающий (тоже на ночь?) сочинения автора, наигравшегося на ночь в игру про Алису, начитавшуюся на ночь книжек про Алису. Глюк, который построил Джек. Ну, то есть – Американ МакГи сотоварищи.

Почему – самоубийц? Потому что наша Алиса – пациентка психиатрической лечебницы, в которую она попала после неоднократных (но безуспешных) попыток суицида. По какому поводу? А это вы узнаете, посмотрев вступительную заставку (автор совершенно сознательно провоцирует читателей на покупку игры). Почему – наркоманов? А это вы узнаете, поиграв в игру, ознакомившись, в частности, с экраном Save/Load (автор вторично провоцирует читателей на покупку игры). Какое отношение ко всему творящемуся безобразию имеют произведения Чарльза Лютвиджа Доджсона, более известного под псевдонимом Льюис Кэррол? Вы будете смеяться, но и это вы сможете узнать, пройдя игру вдоль, а потом – поперек (автор в третий раз цинично провоцирует читателей).

Алиса, это монстры

Монстры в экшен-играх – это те, кто стремится погубить главного героя. В нашем случае – героиню. NPC – это те, кто стремится как-либо помочь герою (в нашем случае, повторюсь, героине).

В American McGee's Alice и те и дру-

гие – монстры. Типичнейшие. Натуральнейшие. Открою вам один секрет: вся игра, от начала и до трагичного, не побоюсь этого слова, финала – извращенное, растянутое во времени самоубийство девочки Алисы. Поле битвы – возмущенный разум, замутненное транквилизаторами сознание и мрачнейшие глубины подсознания нашей героини. И кто же в таком





случае монстры? Те, кто, не щадя живота своего, пытается остановить Алису, или те, кто помогает ей? А какая разница? В любом случае, все они – и игральные карты, и муравьи с винтовками, и безжалостно, с хрустом, раздавленный кролик, и трагически погибший Чеширский Кот – порождения воспаленного алисиного воображения. Такие вот дела.

Красивы, сволочи, до умопомрачения... Или как раз вследствие умопомрачения? Но – красивы. Замечательно отрисованы, прекрасно анимированы – безумно хороши. Но лучше всех, конечно, главный монстр этой игры – Алиса собственной персоной. "Слишком хладнокровная для млекопитающего", - по выражению одного из героев/монстров в игре. Еще бы, будешь тут хладнокровной – после такой-то дозы транквилизаторов внутривенно. Но не важно. Вы, наверняка, видели Алису, может быть, даже скачивали себе "обои" для десктопа или замечательный скринсейвер с Чеширским Котом. Вы видели Алису. Но – неподвижную, на картинке, статичную. Посмотрите, на что она похожа в движении, как она обращается с крикетной битой, или с тесаком, или... А лучше – не трогайте ее, дайте ей пару минут постоять без движения, расслабиться и вы увидите... Такое увидите! Обещаю. Это называется "нецелевое использование средств уничтожения". Впрочем, использование крикетной биты в качестве "средства уничтожения" - это тоже нецелевое использование.

Алиса, это оружие

Вот это я понимаю – бить врага подручными средствами на его территории. Впрочем, территория как раз общая – внутри кошмара, личного, алисиного. Полного списка не приведу, но самые выдающиеся образцы оружия не могу не отметить. Кстати, маленькая такая фишка – описание всех видов оружия и разных прочих бонусов находится в папке с игрой, точнее, в папке "Tutorial", но полюбоваться на это описание вы сможете, только – ну, давайте, хором! – купив и установив игру.

Тесак видели, кажется, все. Кто не "все" – качайте себе картинки и наслаждайтесь увиденным. Тесак красив, но очень неудобен в обращении. Машет

Алиса им как-то вяло, без энтузиазма. Вот кидает – да, хорошо кидает. Огорчает одно: тесак, конечно, возвращается загадочным... нет, нет... волшебным образом обратно к владелице, но страшно медленно.

Карты. Честно говоря, самое невзрачное и невнятное орудие из доступных Алисе. По принципу действия напоминает шоттан, может стрелять дуплетом... Но - рассеивание, даже на самых близких дистанциях, но – чрезвычайно слабый эффект от попадания, но – неумеренная трата маны... Не наш выбор.





Бита, она же – крокетный молоток. Как завещал великий Кэрролл, сделана из головы фламинго. “Когда крокетный молоток можно использовать как дубинку? А когда хочешь!”, - это уже из заветов Чеширского Кота. Правильное оружие. Им можно бить – с размаху, от души, со всей дури (вот уж чего у Алисы хватает), а можно и в мячик играть. В огненный такой мячик – fireball называется. Бум! – и полетел мячик на встречу с врагом. Хорошая, полезная в хозяйстве вещь.

Чертик в шкатулке. Мина немедленного действия, сиречь – граната. Бум! – и все в клочья. В дополнительном режиме – стационарный огнемет. Сначала, значит, струя пламени – по кругу, а потом... А потом – все тот же “Бум!”. Неизменно превосходный результат.

Волшебная палочка узкоспециализированного действия. Замораживающего, значит, действия. Примороженный враг становится нежным и ранимым, падает и бьется на куски. По внешнему виду – эдакий огнемет наоборот. Дополнительный режим несколько загадочен: на том месте, куда указывает прицел, вырастает большой ледяной блок. Просто блок. В особо удачных случаях им можно заблокировать узкий проход и получить недолгую, пока лед не растает, передышку.

Jacks. Даже не знаю, как и перевести. В принципе – та же ерунда, что и карты, разве что убойная сила повыше.

Кость демоническая. В смысле – игральная кость, шестигранный кубик. При броске появляется демон (или не появляется) и кидается на врагов. Или не кидается.

Мушкет. Собирается по частям, эффект... ну, сами увидите. Если соберете. Но вы ведь соберете, правда?

Ну и по мелочи – бонусы всякие. Часики, при грамотном использовании останавливающие неумолимый бег времени – для всех, кроме Алисы. Кузнечиковый чай, заметно повышающий Алисину скорость и прыгучесть. И, наконец, так называемый RageBox, который по сути своей – обычный квад, но по воздействию на нашу героиню... Нет, это надо видеть обязательно. В приказном порядке.

Алиса, это страшно

Да, Алиса, это страшно. Без тебя, Алиса, – тоска и депрессия. С тобой – тоска беспросветная и депрессия глубочайшая. Зато с тобой нескучно. Пришлось, правда, расстаться с крышей. Она не выдержала, Алиса. До свидания, крыша. Прощай навсегда. Нам с тобою было вовсе не плохо. Просто я оказался перед нелегким выбором: либо ты, моя дорогая крыша, либо Алиса. Извини, я выбираю Алису. Алиса, я выбираю тебя, ты слышишь? Только, пожалуйста, не надо сниться мне по ночам. Не на...

Алиса, это вердикт

Суровый. Справедливый. Обжалованию не подлежит.

Вы можете думать все, что угодно, но... Алиса – это экшен года. Алиса – это “Аркада года”, а также “Уехавшая крыша года”, “Глюк года” и “Badtrip года”. Золотой компАс? Не в этой жизни. Возможно, в какой-нибудь другой. Платиновый! Точнее – два, на левую руку и на правую. Можно еще и третий – на шею как медальку.

Алиса, это эпилог

Превьюшка, опубликованная в четвертом номере за двухтысячный год, заканчивалась такими словами: “А теперь все, все, все как один верим в то, что злой рок, висящий над играми бывших id'отов, минует эту игру. Ведь есть же на свете справедливость, в конце концов?”

Эта статья заканчивается словами: “Справедливость на свете есть!”

Мнение Сергеича

Разработчики в очередной раз разочаровали игроописательскую общественность. Нагло обманули ожидания. Алису ждали все без исключения. Ждали, чтобы скептически осмотреть, плюнуть, сказав “а обещали-то, обещали”, и разнести вдребезги. За несоответствие результата обещаниям. Но обломали нас. Игра настолько соответствует ожиданиям, что даже противно. Не подкопаешься. Берешь пресс-релиз в одну руку, Алису – в другую и придирчиво сравниваешь. Результат – настолько неожиданный, что становится страшно. Понимаешь, что где-то обманывают, но вот где именно?.. При ближайшем рассмотрении выясняется, что не обманули, выдали все, что обещали... Очень странное ощущение. Непривычное.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●☽
Звук и музыка	●●●●●●●●●☽
Дизайн	●●●●●●●●●☽
Ценность для жанра	●●●●●●●●●☽

Рейтинг 9.5

Время осяоения: от перяой до последней минуты
Сложность: кошморноя
Зноние онглийского: Кр-ройне желотельно

Никита Кареев

Animorphs

Опять, опять нам чего-то не того подсунули! Опять некто усердно пытается продать рваную футболку с изображением Бритни Спирс поклоннику тяжелого металла! Сколько можно, господа маркетологи, умерьте свой пыл наконец! Мы ведь вам сейчас сдачи давать будем!

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Infogrames
Разработчик	Scholastic
Требуется	Pentium 200, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.

Я вот все размышляю, можно ли русскому человеку вообще полюбить западную массовую культуру, которую сейчас так усердно пытаются внедрить в наше сознание? Созерцая на экране монитора какое-то беспорядочное мельтешение под пугающим названием Animorphs, что я, по идее, должен чувствовать? Я стараюсь вникнуть в процесс изо всех сил, но у меня ничегошеньки не выходит. Вот я вижу, как девочка превращается в гориллу и с криком кидается на какого-то колючего зеленого пришельца. И бьет его бедного, ногами по лицу лупит, когтистыми лапами - в живот или еще куда похуже. И, знаете, совсем я не понимаю смысл этого спектакля. Нет, осознаю, конечно, что здесь и история есть, причем даже не абы какая, и что все происходящее явно должно приводить индивидуума (меня то есть) в неописуемый восторг. Но, выражаясь предельно мягко, я пребываю в "конкретных непонятках". Как будто бы вошел в кинозал посередине фильма и теперь пытаюсь "догнать сюжет". А про что это?

Дети пластилина и "чертова демократия"

Вселенная Animorphs создана некой мадам по имени Katherine Alice Applegate и распространяется по миру с попечительства компании Scholastic. Кроме игры, в эту серию входят также книжки, игрушки и даже фильмы про приключения этих самых "аниморфов". То есть перед нами полноценно раскрученный на Западе продукт. Я бы даже сказал, один из тысячи подобных продуктов, потому как там у них этого добра - завались. У той же Scholastic - не один десяток. Да только нам-то что с этого? Во-первых, предназначено это детям лет эдак до 10, не больше. А во-вторых, дети эти должны быть уже заранее подготовлены к упоенному употреблению предлагаемого "аниморфного" сюжета. Представьте себе ситуацию, когда игрушечного NOD'овского солдатика, извлеченного из подарочной коробки Tiberian Sun, дарят на улице какому-нибудь случайному прохожему. Да задаром он ему не нужен! Вот так же и с Animorphs — это игра для четко очерченной аудитории фанатов. Однако "чертова демократия" донесла ее и до нас.

Сами "аниморфы" - это, говоря кратко, группа "суперподростков", оберегающих мир от различных инопланетных посягательств. К слову, на Земле уже давно обосновалась одна явно неземная раса под названием Йирки. Йирки - злобные и уродливые существа, которые постоянно затевают всяческие пакости. Людей, понимаешь, зомбируют, дабы использовать их для своих "задних дел". Несправедливость! Но как же кучка подростков может справиться с таким безобразием? Легко! Это же "суперподростки" - "аниморфы". Вторя своему названию, они могут с легкостью превращаться в любое живое существо. Прикоснись к кому-то, заполучи его ДНК-код и вуаля! Нужно пролезть в вентиляционное отверстие? Почеши спинку таракану, прими его облик и гуляй сколько хочешь по вентиляционной трубе. Проникнуть в офис директора школы? Дерни за хвост гуппи и айда в канализацию! Казалось бы, такая свобода действий! А ведь различных морфов в игре аж целых 14 штук! Не спешите разбегаться, господа...



Пример пазла в стиле Animarphs. Эх, детства...



"Американские шахты. До посещения пищу не принимать. С собой иметь салфетки."

Не родись красивой, а родись годзиллой

Баранкин, будь человеком!

Animorphs предназначена для детей исключительно одаренных и без чипсов с кока-колой вряд ли проходима. Вы думали, что можно проникнуть в здание различными путями? Нет, это совершенно лишнее! Если есть ДНК рыбки и есть унитаз, то в здание надо проникать через канализацию. А если есть еще морф таракана и вентиляционное отверстие, то ребенок... зациклится! А гуманные разработчики не хотят губительного перенапряжения мозговой мышцы несчастной жертвы и позаботились о том, чтобы путь всегда был только один. Более того, в целях подстраховки в “нужных” местах, когда надо применить морфинг или какой-либо предмет, игра начинает услужливо... бибикать. Типа, остановись, мой юный друг, и, оглянувшись вокруг, нажми на кнопку слева. Я в коме.

Наверное, не нужно пояснять, что морфинг возможен только в тех местах, где игра сигналит. Там и только там, где вам об этом сообщают, возможно и применение предметов. Вообще игра напоминает прохождение квеста со встроенным солюшеном.

К примеру, стоите вы на светлой полянке размером приблизительно 100x100 метров. Впереди - несколько квадратных домиков, два-три камня, одно лысое деревце, вокруг которого пружинисто-проскальзывающей походкой разгуливает Йирк. Вся эта сцена окружена большим кубом, на потолке которого нарисованы облачка, на трех стенках непроходимый лес, а на оставшейся - полянка с далеким горизонтом, предусмотрительно отгороженная от вас заборчиком. На одной из стенок с нарисованным лесом также проделана дыра, в которую, очевидно, можно как-то проникнуть.

Ну-с, начинаем передвигаться. Подбегаем к первому домику и пытаемся войти в нарисованную явно аэрозольным распылителем дверь. Не судьба... Идем ко второму дому. Уже приближаясь, слышим заветное “бип-бип”. На этот раз мы оказываемся внутри, в маленькой комнатке, где над полом крутится ключ и две шоколадки в обертках. Берем, выходим. Тут наш путь как назло пересекается с невидимым, но точно существующим, бродящим вокруг дерева Йирком. Игра паузится, в верхнем углу экрана начинает радостно подмигивать иконка “Morph”, а с правого края выкатывает список доступных на данный момент морфов. Выбираем подходящий и, предвкушая невиданное веселье, когда четверо подростков будут “козлить” одного бедного Йирка, запускаем комбат.

Здесь стоит сделать небольшое отступление: вы, наверное, уже догадались, что мы играем сразу четырьмя персонажами. Их на самом деле их пять: Jake, Rachel, Cassie, Marco и Tobias. Однако Tobias почему-то изначально “заморфен” в орла и все время болтается под потолком кубика-уровня, давая изредка ценные советы насчет того, куда надо идти, чтобы “бибикало”. Видимо, загадка его поведения кроется где-то за пределами данной игры. Остальные же четверо героев путешествуют вместе, в одном флаконе, как в Might & Magic, и переключаются кнопочкой Tab, хотя сия операция и не особо нужна. Вся же игра может быть условно разделена на 3 части: Action, Adventure и Puzzles. Вот то, что я описывал выше, - это была вроде как приключенческая часть игры, адвенчура.

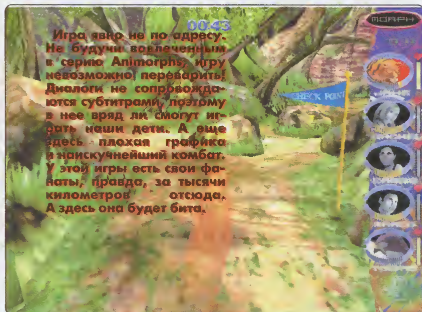


Fight! Мочи его, Мишо, мочи!!!

Компот

Вообще Animorphs более всего походит на компот. Варил этот компот какой-то ребенок, и поэтому он у него не особо получился. В нем смешались сказки мадам Applegate, адвенчурная часть для инвалидов мозга, пазлы, которые наверняка бы свели с ума господина Пажитного, чуть-чуть обычной аркады и бои в стиле... Septerra Core.

Если вы не видели подобных комбатов, то много потеряли. Придется мне немного описать их, мы ведь как раз на комбате остановились, верно? Встретили одного Йирка и жаждем неравной и жестокой расправы. Облом-с, господа, не выйдет... Перед нами возникают две шеренги: слева - наши, справа - их. То есть справа враги, которых уже далеко как не один (вообще их в игре всего разновидности три-четыре), а слева - собаки, тигры, медведи, динозавры, страусы... Чего ждем? МОЧИ! К одному из ваших питомцев подбегает Йирк и начинает его лупить. Вы ничего при этом сделать не можете, не позволено. Вы пока можете думать, кого будете бить потом. Наконец настает и ваш черед: быстро набираете комбо: вверх, вниз, вверх, вниз (ну вот, хинты пошли). Ваш зверь срывается с места, подбегает к выбранному заранее врагу, бьет (в это время на экране мелькают Mega Hit! X2!), отступает и как бы начинает отдыхать. В это время махаются следующие, все по очереди, естественно. Это называется clock-based combat. Истоки: азиатские приставочные игры. Все это уже не оставляет никаких шансов истинно аркадной составляющей игры - бегам по кривым коридорам с ловушками на время. Согласитесь, что после всего вышеперечисленного - это просто бальзам на душу. Хоть за это спасибо.



Вот токими вот “пробегоми” (о токже пролетоми, пропрыгоми, проплывами и проездами) и представлена action-чость Animorphs



Иван Жилин

MechWarrior 4: Vengeance



Жанр	Mech Simulator
Издатель	Microsoft
Разработчик	FASA Interactive
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Modem

По полю мехи грохотали,
Солама шла в последний бой,
И молодого Давиона
Несли с пробитой головой.
Народная песня



Никто не любит BattleTech больше меня. То есть такие люди, наверное, есть, и как минимум одного я знаю – зто многоуважаемый А.А., но уж точно никто из этих людей не обладает достаточным талантом для написания статьи про очередную игру, размещенную в зтой Вселенной.

Как только Mechwarrior 4 вышел и занял свое заслуженное место на моем винчестере, я впал в легкую нирвану. Мне нравилось все. Один из форумов нашего сайта огласился мощным рыком "MW4 – зто прекрасно", и в тот момент зто было правдой, и тогда никто не мог меня в этом разубедить.

Однако время лечит. Понимание приходит с опытом, и постепенно стали видны и не столь приятные черты. Поэтому сейчас я постараюсь дать не восторженный рассказ розового соплежуя об очередном симуляторе боевых роботов, а объективный, по возможности, и взвешенный материал.

Поехали.

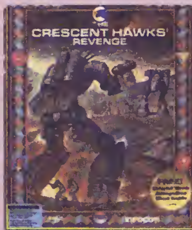
1988
Crescent Hawks' Inception





Начало было более чем скромным, хотя, с другой стороны, громким. Годом ранее Activision приобрела не только десятилетнюю лицензию на все BT-игры от FASA, но и легенду игровой индустрии - компанию Infocom. Последняя никогда не делала игр ролевых, и тем более странно, что их первый (и фактически - последний, Mines of Titan считать нельзя) опыт в RPG оказался столь удачен. Крепкая ролевка, каких в те годы было на удивление много, с интересным сюжетом, вертящимся вокруг поиска затерянного склада времен Звездной Лиги и противостояния тогдашним главным "плохим парням" BattleTech: самураям из Синдиката Дракона.

Crescent Hawks' Revenge



А вот это уже был несбывшийся хит. На игре все еще висел Инфокомовский лейбл, но исключительно в рекламных целях. Да и в самом деле: с чего бы непревзойденным мастерам адвентюрного жанра делать реал-тайм тактику? Очень, очень правильная реализация настольника, динамичная и неглупая. На сей раз старые знакомые, отряд наемников Crescent Hawks, спасал прославленных Гончих Келла от рук все тех же самураев. По большому счету, это был MechCommander в EGA, причем совершенно очевидно, что разработчики куда как более позднего MC отталкивались исключительно от CHR в своих изысканиях.

Почему хит не сбылся? Аудитория еще не созрела.

Предчувствие гражданской войны

У четвертой серии MW богатая предыстория, богаче, чем у любого из его предшественников. Во время инсталляции она, в общих чертах, рассказывается, но я, безусловно, сделаю это лучше.

Началось все тридцать с лишком лет назад, в 3028, когда Ханс Давион, Принц Солнечной Федерации (государства, традиционно считающегося самым сильным во Внутренней Сфере в военном отношении), женился на Мелиссе Штайнер, наследнице престола Лиранского Содружества (которое, в свою очередь, было лидером в экономике). Союз брачный и политический был немедленно укреплен победоносной Четвертой Наследной Войной, в процессе которой дома Курита и Марик потеряли изрядную часть своих владений, а дом Ляо и вовсе уменьшился вполовину. Огромное государство Федеративное Содружество должны были унаследовать дети Ханса и Мелиссы. Первенцем и наследником стал Виктор, вторым ребенком стала Катерина.

Я бегу по выжженой земле, нейрошлем захлопнув на ходу...

Дела шли своим чередом, но в 3050 году пришли кланы. Их вторжение в итоге было остановлено, но борьба подорвала силы Ханса и тот умер от инфаркта. Мелисса отказалась от своих прав на престол в пользу сына. Так Виктор, озабоченный, в первую и единственную очередь, борьбой с кланерами, возглавил огромное государство. Внутренних проблем он не понимал и ими не занимался.

Зря: это дало шанс жадной до власти сестрице Катерине. Ловкая игра на национализме, теракт, в процессе которого убита Мелисса, грамотный ПиАр – и вуаля, штайнеровская часть Содружества отделяется в совершенно независимый Лиранский Альянс, правит которым, естественно, любимая широкими народными массами Катюша. Дальше – больше: пока Виктор во главе ударного корпуса воевал с кланами уже на их территории, Катерина захапала и давионовскую половину.

Но граждане обоих государств уже не доверяют друг другу, как раньше. Черный PR Катерины сработал против нее же: давионовцы теперь ненавидят штайнеровцев и vice versa. На горизонте гражданская война.

Частью всех этих событий является сюжетная линия собственно MW4. Пока главный герой, сын герцога Кентареса IV и, соответственно, наследник, вместе с принцем Виктором воевал кланы, всю его семью (лоялистов-давионовцев) перерезали подлые лиране. Пятая Донегольская Гвардейская Ударная Полковая Группа. Мораль – их тоже надо перерезать. Всех.

Жизнь коротка

К сожалению, никакой революции в прохождении кампании не случилось. Она (кампания) упрямо и неисправимо прямолинейна, а шаг влево или вправо и сделать нет никакой возможности. Не то, чтобы это плохо, но все же чересчур стандартно, особенно учитывая обещания обратного.

1989 MechWarrior





Рецепт идеальной игры по BT. Сначала нужна гениальная идея, что на компьютере куда как более популярным будет не банальный или реал-таймовый вариант настольной игры, а нечто кардинальное: симулятор боевого робота! Взгляд не с высоты игрока, смотрящего на карту и фишки, а из кокпита несущей смерть машины.

Когда у нас есть гениальная идея, все остальное элементарно. Нужна фирма Dynamix, которая разработает идеально реализующий все постулаты настольника движок, выжав из EGA максимум возможного и при этом оставшись в рамках вполне приличной физики. Нужен интересный сюжет, который заставит помотаться по всей Внутренней Сфере ваше наемное подразделение, нужен хороший менеджмент и отсутствие кастомизации мехов. Конечно, еще требуется правильно отобрать сами машины – Warhammer, Locust, Marauder и Rifleman, взять самые красивые, потом, по суду с Harmony Gold, запрещенные к визуализации. Напоследок – бесконечное число миссий и прочие плюшки, вроде удобной системы управления напарниками.

Ах, чуть не забыл – новости, обязательно система новостей, сообщающая все самое интересное, происходящее в Ойкумене с 3023 по 3028 год. А ведь это и яркие страницы похождений Серого Легиона Смерти, и эпопея Джастина Цяня Алларда на Солярисе VII, и грандиозный конфликт Волчьих Драгун с Домом Курита... Фанатику это все говорит многое и о многом.

Отличнейшая игра! Увы. Рецепт сработал только один раз.



● Попо, о МэдКэт рулит? Рулит, сынок, рулит... А Дойшо рулит? Рулит, сынок, рулит... А ШодоуКэт рулит? Нет, сынок, не рулит. Почему, попа? Потому что в нем сижу я, и мне кранты.

Правда, это компенсируется весьма богатым режимом Instant Action, который предлагает сразу несколько видов развлечения, включая Master Trials, – своеобразная имитация клановской процедуры "аттестации". Короче говоря, Instant Action и, безусловно, отличный мультиплеер компенсируют недостатки кампании, которая, кстати, еще и коротка не в меру.

Все осталось по-прежнему: вам выдают задание, после брифинга следует настройка машины и, при наличии напарников, такая же работа с ними, а затем – действие. "Бабах". Давайте все эти этапы большого пути разберем по порядку.

Сначала брифинг. Увы. Лучшая выдача задания осталась позади, в MW3. Теперь – это не самая вразумительная карта с не менее путаным голосовым комментарием, который, к тому же, часто отключаешь (о причинах отключения – ниже).

Мой "Daishi" взорвался быстро на Люсьене каменистом...

Но, предположим, мы разобрались, что и как надо делать, и решили настроить свою машину. Переходим в традиционный MechLab. И что же мы там видим?

Там мы видим революцию! Сейчас объясню почему.

До этого все прочие варианты MechLab делались в соответствии с правилами настольного BattlTech. Параметры повреждений, массы, объема оружия оставались неизменными. Можно было четко и со стопроцентной точностью перенести машину из настольного варианта в компьютерный. Это приближало игру к классическому, изначальному BT, но было плохо.

Почему плохо? Одна из самых серьезных причин – дисбаланс. Дело в том, что баланс в настольной игре и в компьютерной – две чудовищно разные вещи. Только в MW1 каким-то чудным образом они совпали, но во всех остальных случаях получалась каша. Оружие, которое рулит в настольнике, может оказаться полнейшей лажей в симуляторе и наоборот. Мех, который на столе с помощью кубиков рвет противника на 15 тонн тяжелее без проблем, в симуляторе, как джойстик не крути, выносится с полпинка. Для сима давно пора было придумать что-то свое.

Джордан Вайсман, один из двух отцов настольного BT, придумал: он пересчитал все параметры вооружения заново. Он создал новую систему слотов – их стало значительно меньше, но это упростило баланс. Наконец, он сумел привязать эту систему к внешнему виду модели!

Это элементарно. Например, всем известно, что у "Катапульты" на плечах стоят две здоровенные пусковые установки, куда суют ракеты – LRM-15, а иногда и LRM-20. Так вот, MechLab устроена так, что на месте этих установок есть по два ракетных слота. Туда можно поставить разные ракеты, но только ракеты – остается и простор для технического конструирования и логика не страдает. И не только логика – становится значительно труднее изготовлять суперманчкинские конфигурации, которые безбожно рулили в MW2 и MW3.

Разумеется, омнимехи кланов имеют при этом свои преимущества. Помимо слотов ракетных (туда попали LRM, MRM и SRM, включая Streak-версии), баллистических (автопушки, включая ultra- и LB-X модификации, пушки Гаусса, пулеметы и даже "обрезанная" версия полевой гаубицы Long Tom) и лучевых (все лазеры и PPC, включая оружие третьего уровня ER pulse laser и вообще доселе не виданный bombast laser), есть у них и омни-слоты. А омнислот – это такая штука, в которую можно запихнуть что угодно, коль

1995 MechWarrior 2



Общественность ждала эту игру страстно. Показанные до выхода игры ролики вводили в блаженный, прямо-таки оргастический ступор, и, хотя в самой игре графика была далеко не такой, да и ресурсы симулятор кушал неслабо, в смысле визуализации это был не шаг и даже не скачок – это был гиперпрыжок на 30 световых лет.

Увы, идейно все выглядело не столь радужно. Вместо абсолютной свободы выбора – жесткая линия кампании. Правда, их было две, за противоборствующие кланы Кречета и Волка, и в этом смысле он выгодно отличается от последователей, дающих возможность отыграть кампанию только за одну сторону. В остальном, тоже не сахар – настройка меха, причем абсолютная, вплоть до изменения скорости и бронирования, интересные эффекты вроде моментального взрыва меха с отстреленной ногой и вообще. Но играбельно и интересно. Это, а также богатые мультиплеерные функции превратили игру в легенду.

скоро оно туда помещается. Хочешь – пушку, хочешь – лазер, а можно и ракеты. Красота!

Я прекрасно осознаю, что новый MechLab – шаг в сторону от BT. Но нельзя не признать, что для симулятора, для его выживания это единственно возможный шаг. Есть, конечно, вариант, когда за дело берутся гении, подобные авторам первого MW. Но этот вариант я, по причине скептицизма, не рассматриваю. Будем есть, что дают, тем более сейчас все не так уж и плохо. Кстати, еще один положительный момент – пересчитали боезапас со стандартов настольника на новые. Патронов стало больше, и это правильно. Теперь хоть жить можно.

Наконец, доходим до третьего этапа, последнего – формирование копья. Разумеется, подчиненных вам дают не сразу, однако их число обычно превышает число свободных машин. Есть выбор. Причем это не просто выбор между "Напарником 1" и "Напарником 2", каждый ваш сослуживец имеет собственную историю, предпочтения в тактике и, в общем, представляет собой личность. Фиг бы с ней, с личностью, важно то, что у них разные навыки! Которые растут, заметьте! Это несомненный прогресс, за это стоит похвалить разработчиков.

Впрочем, достаточно. Задание ясно, машины настроены, напарники готовы к бою. Пора устраивать Бабах!

Искусство вечно

Каждая миссия предваряется и завершается коротким роликом на движке игры. Это совершенно правильно, ибо, во-первых, есть причины, изложенные в главе "Фирменный деготь от И.Ж.", а, во-вторых, сей движок восхитительно хорош. Он требователен, как черт знает что, он не может с нормальной скоростью показать максимальный уровень графики даже на третьих пнях, но - мать моя женщина - он красив! Это какая-то внутренняя, особая красота, не поддающаяся измерениям в разрешениях и миллионах цветов, тысячах полигонов и фрейм-пер-секондах. По этим параметрам (особливо учитывая указанную ресурсоемкость) MW3 может и зарулить "четверку". Но втуне, втуне попытки сии – третий мех надежно выброшен на свалку истории, мехворриор умер – да здравствует мехворриор!

1996
MW2: Ghost Bear Legacy

Фактически адд-он, но какой адд-он! Да, только одна кампания, на все том же движке, но интересная до полного и окончательного опупения. Долгие и мучительные поиски генофонда клана Медведя-Призрака закончились полным торжеством сил добра и справедливости. Из интересного, конечно, стоит отметить появление массы новых машин, в том числе чисто сфероидных – Атласа, Аннигилятора, Хатамото-Ши...



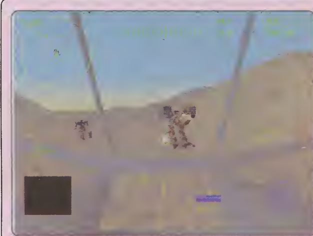


МэдКэты учатся летать!

Играть стало не просто красивее. Стало интереснее. Значительно труднее реализовывать десятилетней давности прием с отрезанием ног мощными залпами, поскольку мехи носятся с дикой скоростью и только успевай всадить хоть что-нибудь хоть куда-нибудь. По сравнению с машинами MW4, их же товарки из MW3 кажутся бумажными монстрами (из Pirate's Moon – картонными). Броня усилена и весьма, бой теперь изматывающий и долгий, а если учесть помянутый выше пересчет патронов, то становится ясно, почему при загрызании врага совсем другой кайф. Каждый противник – препятствие, а патронов можно не жалеть. Да и вообще, это реабилитирует не пользующиеся популярностью ракеты и пушки.

Танки появились давно, но только теперь их стало можно затаптывать. Есть, конечно, некоторая несуразица, когда 45-тонный Shadow Cat спокойно превращает в крошево 60-тонный "Бульдог" и уходит без царапинки, есть. Но это экшен! Это FUN! Здорово, короче. И в болото реальную физику – какая может быть реальная физика у нереальных объектов?

AI подрос. Не то, чтобы очень и сильно заметно, но напарники не совершенные кретины и даже иногда соображают, что делают. Система уп-



MechWarrior: Mercenaries

Апофеоз игр, выпущенных на движке MW2, лебединая песня Activision, с того момента и по настоящее время более не допускаемой к изготовлению BT-игр. Наконец-то тамошние товарищи вспомнили, что они когда-то выпустили и самый первый MW и это принесло плоды. Снова – почти бесконечное число миссий, снова – сюжет, хотя и двигаемый более грубо, чем в MW, но куда изящнее, чем в MW2 или GBL. Снова – наемники, а значит, менеджмент, борьба за каждую копейку, многообразие роботов и бескрайние просторы Внутренней Сферы. Увы, но среди недостатков можно снова назвать кастомизацию, на сей раз уже чисто сфероидных, принципиально не поддающихся настройке машин. Но, тем не менее, именно Mercenaries стали игрой, наиболее приближенной к идеалу.

равления ими осталась на уровне, удобной и практичной. Противники (или это только кажется) выросли вообще на голову. Досаждают, иногда весьма существенно.

Кстати, пока не забыл, хотя это с AI и не связано никак. Мультиплеер действительно очень качественный, причем, что самое главное, он не тормозит. И не важно, модем у вас или жирный радиоканал – битвы чудесным образом умудряются проходить без досадных матюгов по поводу связи. Лаг есть, но он как-то нейтрализован. Волшебно! И это, учитывая, что теперь одновременно могут рубиться не 8, а 16 человек! Наконец-то – нормальные битвы "звезда на звезду" или "звезда на два копья". Большие, подчеркиваю, тусовки.

Напоследок – об оружии победы. Выдано 5 новых машин – Argus, Hellspawn, Urziel, Chimera и Tanathos. Четко оценить их способности трудновато, но лучше всего получился Urziel. Быстрая и маневренная средняя машина, по умолчанию несущая два PPC, неплохо бронированная. Да и внешний вид вполне ничего, хотя это и стандартная схема абсолютно симметричного меха: в руках по две приличные пушки – PPC, ER PPC или Гауссы - и чуть-чуть мелочевки, лазеры, например. Называется "Мародера с Райфлмэном не забуду никогда". Начинает надоедать, честно говоря.

Из старичков присутствует весь полный набор классических мехов, которые еще не запрещены судебными решениями к визуализации (если помните, именно такая судьба постигла помянутых выше Marauder'а и Rifleman'а). Атлас, Авесом, Катапульта; набор самых известных клановских машин, включая, естественно, символ серии – МэдКета. Кстати (вот склероз-то!) появился же Mad Cat Mk.II ! Жуткий 90-тонный агрегат, который получился... получился... Нет, я буду политкорректным и не напишу тех дурных слов, которые пищат и просятся на бумагу... Приберегу их для следующего параграфа.

Фирменный деготь от Ивана Жилина.

Это мой любимый раздел в любой статье. Иногда я в таких вот случаях излагаю слегка сумбурно, но зато, поверьте, правду и с душой.

Начну издалека. Вы помните заставку из MechCommander'а? Этот безусловный шедевр, лучшее интро за всю историю индустрии? А вступление к MW3? Оно чуть хуже, там не было драмы людей – была драма машин, это менее впечатляет, но тоже ничего. Все ролики серии MW и MC держались на трех обычных кинематографических китах: режиссуре, сценарии и актерах (последние появились относительно недавно).

В MW4 картина с этими китами складывается удручающая. Сценарист – человек, явно лишний на этом празднике жизни. Тексты пилотов в брифингах еще терпимы, но в интро, вступлении к кампании и финальному ролику он написал ерунду. Полнейшую.

Режиссер явно пытался что-то сделать. Он действительно классно снял заставку, она получилась красивой и динамичной, но на этом его творческие силы иссякли. Начало кампании предваряется роликом ужасным, а финал ее вовсе снят топором.

Актеры из заставки MC? Звезды латиноамериканских сериалов? Господи, как я высоко беру: да даже те уроды, которые играли в роликах Red Alert 2 и при виде которых меня мутило (я думал, что хуже сыграть нельзя), – гении по сравнению с актерским составом MW4! Два более-менее приличных артиста были убиты в уже неоднократно упомянутом интро, наверное, за свой, даже относительный, талант. Все остальные явно брались просто с улицы. Брифинги в их исполнении внушают ужас. Бойся их, читатель, и выключай! Ибо они затупляют чувство прекрасного до невообразимого уровня.

Далее. Можно, в принципе, похвалить модель нагрева роботов. Она работает правильно и даже отчасти учитывает внешние условия. Однако почему-то пропало реализованное еще в прошлой серии остывание в воде. Раньше, бывало, зайдешь в воду и потихоньку остываешь, а теперь - увы. Да и вообще взаимодействие оружия с водой какое-то непонятное. Не должны пушки стрелять под водой! Не должны и все тут!

Еще в игре напрочь отсутствует менеджмент. Salvage сделан явно для отвода глаз, а то, что перед началом миссии все повреждения автоматически восстанавливаются, все оружие начинает снова работать, раздражает. Вот это действительно неправильно. Да и вообще меня гложет мысль – откуда в Сфере столько клановских машин, вооружения и боеприпасов? Даже у отряда милиции, защищающего Кентарес IV в заставке, на вооружении клановские омнисы. С чего бы?

И, конечно, основная проблема. Это MechLab, который является шагом влево (а может, и вправо), от генеральной линии партии. Как сказал один мой заокеанский знакомый, BT-шник со стажем, "It's not BattleTech. It's fun, but it is clearly not BT". И это лучшим образом выражает и мою собственную позицию. Я сожалею, что FASA отошла от выработанных ей самой канонов, но, увы, это было неизбежно. Новый монастырь больше не мог жить со старым уставом и полу-

1998 MechCommander



Издание игр перешло в руки MicroProse, а разработка (частично) в руки подразделения FASA, компании FASA Interactive. Первый плод сего союза тоже, в свою очередь, был вызван воспоминаниями. Разработчики просто вспомнили, что исторически BT – игра тактическая и что был уже Crescent Hawks' Revenge, из которого можно многое позаимствовать. Прикладываем к этому всему голову, руки и современные технологии, размещаем действие во время операции Bird Dog (Сфера мочит кланы – класс!) и получаем отличную игру. Почти невероятно, но факт –неплохая реалтаймовая игрушка. Это, впрочем, уже второй невероятный факт в истории компьютерного BT. Даже можно сказать, что было их (фактов) два с половиной, так как в 1999 вышел MC Gold с редактором, добавками, мехами и оружием.

И еще: заставка к MC есть шедевр. Готовые первые 7 минут мощного фантастического боевика со спецэффектами категории "А".

чил отныне такую вот бастардизированную систему. Это, скорее, хорошо, чем плохо, но в любом случае – это факт.

По меху вдарила болванка, вот-вот рванет боекомплект

Общественное мнение и СМИ уже сказали свое слово о MW4. Многие не приняли его, как не приняли до этого и многие другие игры “про роботов”, кажущиеся им смешными. Многие встали в позу “святее самой ФАСЫ” и обвиняют игру в попсовости и потакании массам. Не слушайте их! Российская Лига BattleTech почти в полном составе одобряет и поддерживает Mechwarrior 4. А мы уж кое-что в этом понимаем. И - гарантируем – вам понравится. Несмотря на мелкие глючки, завышенные системные требования и ужасную актерскую игру, MW4 удовлетворяет всем требованиям к хорошему экшену – он динамичен, красив, интересен и неглуп. Стоит своих денег.

P.S. Чуть не забыл – в финальном ролике ребята-дависнисты стоят в обычной федкомовской синей форме. Ур-роды! Настоящий давионист должен носить зеленый китель Солнечной Федерации старого покроя!

P.P.S. Если бы разработчики чуть подождали, смогли бы сделать игру по самым последним событиям во вселенной BT – наглой агрессии Клана Призрачного Медведя против Дома Куриты.

Ты пускаешь в меня ЭлЭрЭмы,
Стоя лицом к стене.
Где же твои Лардж Пульс Лазера,
Что так нравились мне?
Народная песня

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●◐○○
Дизайн/Управление	●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра	●●●●●●●●◐○

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

1999
MechWarrior 3



Увы и ах! Хотя почему? Графика снова шагнула вперед (еще б она не шагнула), сюжетец снова про то, как кланам приходится плохо... Да, всего одна кампания – но это уже вроде как негласный стандарт. Да, мехов не столько, сколько в Mercenaries, ну так и в оригинальном MW2 их было тоже немного. Есть относительно грамотный менеджмент, не фонтан, конечно, но, с другой стороны, бывало и похуже. Зато вот что точно хорошо, так это явно большее внимание к принципам настольного BT, что не радовать не могло. В любом случае, игра получилась не революционной и вместе со своим адд-оном Pirate’s Moon скоро будет забыта, но, тем не менее, это еще один шаг по дороге, которая, быть может, однажды приведет к повторению идейного совершенства MW или хотя бы MW: Mercenaries.

В статье использован графический материал из "Эциклопедии Компьютерных Игр 3500".

Владимир ВЕСЕЛОВ

Брат-2: Обратно в Америку

Приходилось ли вам видеть, как главный герой компьютерной игры сам в нее играет? Думаю, нет. А мне довелось увидеть, как Данила (он же Сергей Бодров) попытался пройти первый эпизод игры "Брат-2". Именно попытался, потому как довольно быстро появилась надпись: "Миссия провалена". Данила чертыхнулся, сказал что-то вроде: "В жизни все гораздо проще," - и уступил место за компьютером одному из разработчиков, который показал, наконец, присутствующим, как же нужно тут действовать.

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Русобит-М
Разработчик	Русобит-М
Требуется	Pentium 200, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
Multiplayer	нет

"На линии огня пустые города"

До сих пор я считал, что создать компьютерную игру, сюжет которой полностью повторял бы сюжет кинофильма, невозможно. А оказалось, что очень даже возможно. Но при одном условии – разработчики должны полностью и бесповоротно признать вторичность своей игры по отношению к фильму. То есть они должны еще до начала работы сказать себе: "Мы делаем игру для фанатов фильма, а для них главное - "побыть в шкуре" любимого героя, повторить его приключения. Поэтому надо воспроизвести сюжет фильма с максимальной достоверностью, пусть даже при этом игрок будет с самого начала знать, чем все кончится и как он должен действовать в каждом эпизоде для успешного прохождения игры". Судя по всему, авторы "Брат-2" себе это сказали.



Действо разворачивается так: перед началом очередного уровня вам показывают отрывок из фильма, в котором дана завязка эпизода. Ну а после успешного завершения этапа следует отрывок, показывающий исход Данилы с поля боя и перебрасывающий мостик к следующему уровню. Естественно, что при такой схеме самодеятельность игрока введена в весьма жесткие рамки. Как говорится, "шаг влево, шаг вправо считается побегом, конвой открывает огонь без предупреждения".

Кстати, про огонь. Охранники, встречающиеся вам в начальных миссиях, действительно стреляют без предупреждения, причем никогда не промахиваются. Более того, каждый их выстрел безусловно смертелен для вашего героя. А у него самого, в полном соответствии с правдой жизни (то есть кино), поначалу серьезного оружия нет. Вот почему на первых порах игра больше всего напоминает незабвенный Thief. Впрочем, сходство тут весьма условное, поскольку загадки гораздо проще, противник значительно тупее, да и сами уровни весьма малы.

К середине игры Данила обзаводится кое-чем, посолиднее ржавой сабли или доски, утыканной гвоздями, так что игра могла бы превратиться в нормальный шутер, однако не превращается. Прежде всего потому, что тут не нужно открывать огонь по всему, что движется. Иногда и подумать не мешает или хотя бы вспомнить, как в данной ситуации действовал герой фильма. Кроме того, в игре начисто отсутствует "кровища". Ну да, отрубание оппоненту головы или всаживание в него заряда картечи не вызывает фонтаны крови. Я не берусь судить, хорошо это или плохо, а просто констатирую факт.

"Он не сошел с ума, ты ничего не знала"

Не секрет, что онлайновые игровые издания по оперативности значительно превосходят бумажные. Поэтому в процессе работы над этим обзором я смог прочитать в "Рунете" парочку весьма критических рецензий. Особенно жесткой критике подвергся движок игры. Не применяется там, знаете ли, технология мультитекстурирования, полигонов в фигурах маловато, глюки всякие, вроде провалившегося в унитаз охранника, встречаются.

При всем моем уважении к их авторам, хочу заметить, что отнеслись они к игре излишне сурово. Согласен, все отмеченные недостатки в игре присутствуют. Но что было бы, если разработчики купили лицензию на движок Unreal'а или Quake и делали игру на нем? Она стала бы на порядок дороже и требовала бы весьма крутого железа. А сейчас диск с игрой стоит примерно столько же, сколько кассета с кинофильмом, и прекрасно работает на сравнительно слабом компьютере. Поскольку издатели задавались целью охватить игрой как можно большую аудиторию, разработчики сделали как раз то, что от них требовалось.

Между прочим, красота в игре присутствует, правда, особого рода. Я, например, покрошив в первом эпизоде всех противников, долго бродил по музею (в котором происходит дело), любуясь развешенными по стенам плакатами, лежащими под стеклом документами и реликвиями.

"Полковника никто не ждет"

Еще раз повторю основную мысль данного обзора – игра "Брат-2" сделана для фанатов кинофильма, все остальные напрасно будут искать в ней что-то для себя. Скажу напоследок, что и рейтинги поставлены именно с точки зрения этих фанатов. Из уважения к ним игровой интерес вытянут на шестерку, а дизайну присуждена восьмерка. Правда, звук и музыка (особенно музыка, поскольку в игре использован саундтрек из фильма) оценены объективно с любой точки зрения. Много думать пришлось над ценностью для жанра. Если оценивать игру как рядовой представитель экшена или адвенчуры, то эта ценность близка к нулю. Но, с другой стороны, это ведь первая игра по отечественному кинофильму, так что можно было бы поставить и десятку. Взвесив все эти обстоятельства, я поставил нейтральную пятерочку.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.5

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Catechumen

Юрий Пашолок

Жанр	Религиозный шутер от первого лица
Издатель	N'Lightning
Разработчик	N'Lightning
Требуется	Pentium 300, 32 Mb RAM, 3D-уск.

Возрадуйтесь, дети мои, ибо перед вами первая игра, разработанная командой проповедников. Сила мысли этих святых людей не знает предела, ибо праведен их путь и чисты помыслы.

Не верите? Посмотрите любое американское религиозное шоу. Надо быть гением, чтобы превратить церковный обряд в подобие мюзикла, да еще с бешеным рейтингом! Круче только попкорн и NASCAR. Правда, Catechumen может гордиться еще одним: это первая игра, сработанная на бесплатном движке Genesis 3D.

Аве Цезарь, друг сердешный

Авторы игры переносят нас во времена Римской Империи. А там, как известно, патриции обожали бросать первых христиан на съедение львам. А мы возьмем да и запустим к римлянам боевого праведника, именем которого и названа игра, – то-то запрыгают язычники! Заголосят, забегают. Ага, злыдни, попались! Сейчас наш праведный христианин вас в капусту будет рубить, благо, вроде и меч нам архангел выделяет. Только вот... мечом мы будем не рубить, а... стрелять. И никакого святотатства, никаких убийств, окститесь, грешники! Стрельбой по центурионам и прочим легионерам мы их перевоспитываем! Какой праведный и кристально чистый облом для жаждущих крови игроков! Достаточно шести попаданий из первого ство... меча - и раздастся победная “Аллилуйя!”, над жертвой появится нимб и, на радость Всевышнему, мир пополнится еще одним добрым христианином.

Наши соперники не менее галантны. Они не тычут в нас мечом, они нас... ловят. Святая пятница! Представьте себе заключение патологоанатома с диагнозом: “Заловили до смерти” (это еще что! Вот кабы они нас щекотали, это была бы действительно праведная игра). Правда, на новых этапах появляются разнообразные черти, однообразно сгорающие под выстрелами ваших мечей, а для разнообразия выдают на растерза... перевоспитание львов, напоминающих пуделей, и прочих зверушек.

Начальство свыше, кстати говоря, о нас не забывает: в начале каждого уровня нас встречает архангел-интендант, дающий разнообразные ц.у. Выглядит он довольно забавно: представьте себе Шварценеггера в рясе, парящего на крылышках размером с куриные. Интересно, это такой юмор?

Нет, сынок, это у них лица такие...

Графика Catechumen вызывает неоднозначную реакцию. С одной стороны, движок Genesis 3D устарел, только-только появившись на свет, обогнать он может разве что Dark Engine, использовавшийся в Thief. С другой стороны, не стоит забывать, что это двигло бесплатное и для бывшего freeware-продукта получилось довольно неплохо. Некоторые виды достойны похвалы, но такие места занесены в Красную книгу, ибо основной мотив дизайна уровней – картонная коробка с колоннами.

Врагам нашим, о Боже, пошли врагов похрабрее нас!

Про модели отдельный разговор. Если использовать Catechumen как пособие по истории, то окажется, что римляне были карликами с несоразмерно большими головами, а уж гребни на шлемах легионеров вызывают ассоциации с Лордом Шлемом из пародии на Звездные Войны. Единственными более-менее отрисованными персонажами оказались черти, правда, игрок их особо разглядеть не успевает, настолько быстро они мрут. Главный же гвоздь программы – это меч, точнее - мечи. С такими валенками в приличном обществе и появляться-то стыдно! К тому же бедные тесаки имеют только один (!) кадр анимации, так что игрок держит меч, как автомат. А как вам понравится строенный меч, стреляющий со скоростью пулемета? Про искусственный интеллект можно сказать лишь одно: электронный болван. Стражники знают к вам лишь один путь – короткий. Вследствие этого можно наблюдать довольно забавную картину, которую ваш покорный слуга видел в последний раз на допотопном компьютере Микроша: легионер, уперешись лбом в стену, продолжает бежать, а вы по другую сторону стены можете спокойно отдыхать. Открытой рядышком двери он все равно не заметит. Бесенята слегка поумнее, они даже умудряются стрелять на упреждение, но на этом их ум и заканчивается. Грустно, одно слово.

Господи, помилуй!

Что же мы имеем в результате? Да ничего хорошего, прости Господи, но могло быть и хуже. Успех Catechumen'у будет сопутствовать разве что на религиозных съездах в какой-нибудь американской глубинке, у остальных же данный шутер будет вызывать шок. Только вот что беспокоит: а может, данная игра - лишь первая ласточка? Не исключено, что подобные “шедевры” будут появляться и дальше. В плане многострадального вайоленса (“жестокость в компьютерных играх”) к ним не придерешься, религий и сект везде хватает... Ой, не нравится мне все это.



● Наше начальства, дает ценные указания

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 4.0

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

BUKA ENTERTAINMENT

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 142 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Русская Рулетка 2
(1 CD, 3D action/симулятор)
Код 125 Box 270 руб (320 руб)
Код 126 Jewel 80 руб (96 руб)



Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 270 руб (320 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Код 121 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 122 Jewel 240 руб (288 руб.)



Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 330 руб (390 руб.)
Код 118 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 138 Jewel 160 руб (192руб.)



Jagged Alliance 2: Агония Власти
(2 CD, стратегия/RPG)
Код 102 Box 330 руб (390 руб)
Код 103 Jewel 160 руб (192 руб.)



Орда: Северный ветер
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб (96 руб.)



Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Код 111 Box 330 руб. (390 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Герои Меча и Магии3:
Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Код 113 Box 150 руб. (180 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб. (96 руб.)



GTA2 : Беспредел
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 330 руб (390 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб (96 руб.)



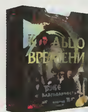
Громада
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 270 руб (320 руб)
Код 116 Jewel 80 руб (96 руб.)



Фланкер 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 330 руб. (390 руб)
Код 128 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Бременские Музыканты
(1 CD, квест)
Код 107 Box 270 руб(330 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(96 руб.)



АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕ-МЕНИ"
(2 CD, мультимедия)
Код 104 Box 270 руб. (320 руб.)



Штырлиц
(1 CD; квест)
Код 129 Box 270 руб (320 руб)
Код 130 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Аэропорт
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 330 руб (390 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб (96 руб)



Вояки
(1 CD, Аркада)
Код 132 Box 330 руб (390 руб.)
Код 133 Jewel 80 руб. (96 руб)



Крестоносцы Меча и Магии
(1 CD,Action/RPG)
Код 134 Box 200 руб (240 руб)
Код 135 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Рыцари поднебесья
(1 CD,Action)
Код 136 Box 270 руб (320 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Готика Марса
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 270 руб (320 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб (96 руб.)



Вторжение: Выжженная Земля
(1 CD,Стратегия)
Код 145 Box 270 руб (320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб.(96 руб.)



История войн: Наполеон
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 270 руб.(320 руб)
Код 148 Jewel 80 руб. (96 руб.)



Не зная страха
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 330 руб.(390 руб)
Код 150 Jewel 240 руб.(96 руб.)



Heavy Metal FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(390 руб.)
Код 152 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Поручик Ржевский
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (96 руб.)



Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб (96 руб.)



Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (96 руб.)

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".
Реквизиты получателя:

ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044525662

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа
1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя
2. Код товара Наименование товара Количество Цена Сумма
3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В бланке заказа укажите **_различные варианты_** для _оперативной связи_ с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "_варианту №1_" **80** руб. По "_варианту№2_" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

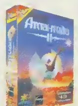
*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**варианту №1**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**варианту №1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.



ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ



АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб. (360р)
Код 301 Box Цена 660руб *



HONDA МОТОКРОСС ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 300 Box Цена 580руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ (1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб.*



ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб.*



ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб.*



ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб. (96руб.)



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб.*



ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб.*



ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 309 Box Цена 580руб.*



КИЛЛЕР ТАНК (1CD actian)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб.*



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб. (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб. (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб.*



НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 312 Box Цена 560руб.*



ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 313 Box Цена 580руб *



ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб (360руб.)
Код 314 Box Цена 580руб.*



ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 315 Box Цена 580руб.*



ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб.*



ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD actian)
Код 217 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб.*



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 318 Box Цена 660руб.*



РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 319 Box Цена 580руб.*



МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб.*



Земля 2150: Война Миров (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 321 Box Цена 580руб.*



Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 322 Box Цена 580руб.*



Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб.*



Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 324 Box Цена 580руб.*



Океан эльфов (Затерянный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб.*



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб *



АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб.*



БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", вуплит, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

Константин Подстрешный

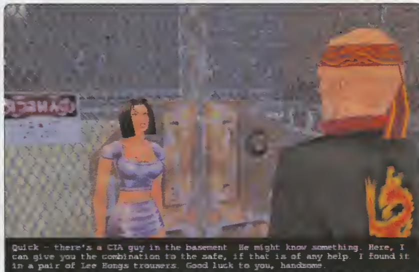


Hitman: Codename 47

У нового русского день рождения, куча подарков, вино, девочки, вдруг звонок в дверь. НР открывает, в коридоре стоит киллер в одной руке букет роз, в другой пистолет:
- Поздравляю с днем рожденья, желаю счастья в личной жизни, пух!
Анекдот

Нам нравится играть за плохих парней, признайтесь себе в этом. За правильных плохих парней. Правильный плохой парень не будет убивать продавщицу в магазине и не будет стрелять в стоящую на дороге девочку. Правильного плохого парня нанимают, чтобы убрать зарвавшегося авторитета или продажного судью, на худой конец - толстого политика. Вот Леон из одноименного фильма – правильный плохой парень.

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Eidos Interoctive
Разработчик	Io-Interoctive
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM, 3D-акс 12 Mb
Рекомендуется	Pentium 500, 128 Mb RAM, 3D-окс третьего поколения
Требуется	Нет



● Можно помочь милошке Лей Линг и оно снобдит вос комбиноцией к сейфу, о можно просто отвести ее в номер, том тихо придушить и нойти но теле клочок бумоги с шифром, но пропустите шикорную зостовку. Проститутко и ноемный убийцо... А, может, это любовь?..

Дур и Дом

В Хитмене воплощена идея. Идея, которая витала в воздухе, но ни у кого не хватало храбрости поймать и реализовать ее – сделать игру за киллера, наемного убийцу, человека, лишенного моральных устоев, негодяя. Плевок в лицо обществу долетел со стороны туманного Альбиона, плевалась незабвенная Eidos. Слюна была изготовлена в Дании ребятами из Io-Interactive. Никто никогда о них не слышал, но теперь все зауважали. Hitman - это шикарный дебют. Дорога к деньгам и Славе (не знаю, кто такой этот Слава, наверное, клевый мужик, раз все к нему так стремятся).

Хитмен – возмутитель порядка. Киллер, братва, реальный пацан, все по понятиям... Лысый череп, сломанный не в одном месте нос и холодное спокойствие, а еще невероятная харизма и пластика движений – вот кто Хитмен, он же – "47", это кодовое имя такое. Заметьте, никаких роликов, дающих право на свободное применение оружия нет, но это не мешает нашему парню убивать, много убивать...

Захватит папин автомат...

Я люблю снайперские винтовки. И пистолеты люблю, Беретты, Иглсы, автоматы, УЗИ всякие, тоже страсть как уважаю. Удавки - неплохо, но лучше перерезать горло охраннику – меньше шума. Снайперские винтовки – прелестно! Жаль только, если ты идешь с ней по улице, люди начинают обращать на тебя внимание и звать полицию - в нашем обществе столько подозрительных субъектов. Поэтому и приходится надевать на пистолет глушитель – я выбираю безопасный...

АК-74 под полу пиджака тоже спрятать нельзя. Здесь был бы грустный смайлик, если бы это не считалось так безвкусно. А с АК-74 хорошо, с дробовиком, впрочем, тоже неплохо и с M16, но с АК-74 лучше, с ним роднее, два выстрела в голову и приставалы-охранника как ни бывало. Есть еще обрез, вернее – Sawed-off Shotgun, я так соскучился по нему со времен Blood! А M60? Заградительный огонь, сносящий охранников наркобарона пачками... А сам барон – полуразложившийся маньяк, обнюхавшийся кокаина, который иногда принимается палить из пулемета по своим химерам – колоритнейший ведь персонаж. А гонконгский мафиози? У него еще был огромный телохранитель, предположительно, евнух. Ключевое слово здесь "был". Еще была, то есть и сейчас есть, проститутка, которую я поче-



Биография

Дмитрий Хомак

Трудное детство

Я... Кто я? Что я делаю в этой комнате с мягкими стенами? Почему я не помню того, что было вчера? Погодите! Я не помню и того, что было позавчера. И позапозавчера... Я вообще ничего не помню. Ой, мама!.. Мама, тебя я тоже не помню... У меня амнезия? Похоже. Несчастный случай? Автокатастрофа? Ничего не болит, руки-ноги, вроде, целы... Целы? Я не могу пошевелиться! Я парализован!.. Неужели я больше никогда не смогу ходить? Бегать? Стрелять из пистолета? Стоп! Я не парализован. Я пристегнут к кровати. Зачем? Что я такого натворил? Лю-юди! Люди! Не слышат.

Отрочество

Щелк! Щелк! Это браслеты. Они расстегнуты. Я свободен! И решетка, заменяющая дверь, гостеприимно распахнута. Здравствуй, мир! Я иду к тебе. Я... иду... Я? Я С. О. Рокседьмой. С. О. Рокседьмой – это я. Меня так зовут. Меня зовут. Меня зовет этот голос. "Встань и иди," - говорит он. Уже иду. Господи, как же у меня затекли все конечности... Сколько я так провалялся? А какое сегодня число? Месяц? А год? Ладно, это потом. А сейчас – на волю. Но куда же я пойду в больничной пижаме, больше похожей на смирительную рубашку? О, а вот и костюм мой лежит. Мой? Мой любимый цвет. Черный. Мой любимый размер. Такой, чтобы два-три пистолета можно было носить – и ничего не выпирало. Порядок, мой незримый наставник! Я иду к тебе.

Юность боевая

Это больница. Это – больница? Это подвал. Это катакомбы. Полоса препятствий. Хотя нет худа без добра – можно поразмяться. Двери, двери... Железные почему-то. Узкие коридоры... А страдаю ли я клаустрофобией? Судя по всему, нет. Так, а это что? Пистолеты? Просто так лежат? Не-ет, это не больница. Вот пистолет с маркировкой Desert Eagle... Они хотят меня обмануть? Это же Jericho, Baby Eagle – орленок, словом. Хотя патрон – Magnum .44. Они, что, успели выпустить новую модификацию "Орла", пока я валялся в больнице? А сколько времени я провел в больнице? И – снова – в больнице ли я? Вот, как раз, возьмем "Орленка", возьмем "Беретту" - и пойдем разбираться. Так, а это что? Мишени? Проверим-ка, не нарушилась ли у меня координация движений... Уйди, голос, я и сам знаю. Откинуть рычажок предохранителя, взвести курок, плавно (плавно!) нажать на спусковой крючок. Порядок! А с двух рук? Нарушений координации не выявлено. Дальше, дальше, сквозь двери, сквозь завалы оружия... Дробовик – хорош, но неудобен, в карман его не положишь, "Калашников" - тоже, снайперская винтовка – ну, извините, разгуливать с ней по больнице? Даже если это и не больница. А вот H&K MP5 я, пожалуй, возьму. Маленький, удобный, скорострельный и в карман костюма вполне влезет. Ну и карманы у этого костюма!

Кризис среднего возраста

Все выше, и выше, и выше... Похоже, я близок к выходу. Вот и люди появились. Подойду к санитару, спрошу дорогу к регистратуре... Что это? Почему он так агрессивно настроен? Зачем он включает шокер и бежит ко мне? Шок – это не по-нашему. По-нашему – это рвануть MP5 из кармана и в голову, только в голову, чтобы шкурку не попортить. Рефлексы, однако. Откуда у меня такие рефлексы? Вот и пойдем разбираться. Но сначала – оттащить незадачливого санитара в угол, раздеть... Не подумайте ничего плохого: раз уж на мой костюм так неадекватно реагируют, надо постараться сойти за своего, за санитара. Вот и пойдем – сходить. Вот и выход - решетка, а за ней – еще один санитар. С пистолетом. Пусть он откроет дверь... Три выстрела из "орленка" в грудь – ну нервничаю я, оказавшись без поддержки во враждебном окружении, – и привратник отлетает на стол и медленно с него стекает. Как в лучших голливудских боевиках. Какой, опять же, Голливуд?..

Справка

Выдана больному под номером 47. В том, что полностью здоров и готов к активной жизни полноценного члена общества.

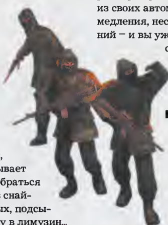
му-то спас. А она меня за это чмокнула – в щечку. А вот ее хозяйку – бабку-сутенершу - придушил и оттащил за ногу к фонтану. Бульк! Плевать на 5 тысяч баксов, которые у меня вычли из жалованья за ее убийство. Деньги синдиката – кто их считает?

Сперва кажется, что в игре можно абсолютно все, как в Carmageddon, однако это не совсем так. Есть показатель, по которым считается ваша компетентность, и этот показатель – деньги: если на счету меньше нуля – значит, вы проиграли. А гонорар напрямую зависит от чистоты проделанной работы. Например, после одной миссии пришло сообщение, что от моих услуг пришлось отказаться, потому что я



● Кок ни печольно осозновоть, мне конец. Основной признок, укозывоющий но это, - розлетоющиеся в стороны от моей головы крововые ошметки

действую слишком - гхм! - открыто, что ли. А казалось, всего-то замочил семь гонконгских полицейских.



Всем лежать! Руки за голову!

Способов пройти один и тот же уровень существует несколько... десятков. Действовать можно тонко, как хирург, который по частям вскрывает череп больного, чтобы добраться до опухоли, – убивать из снайперской винтовки часовых, подсыпать яд, подложить бомбу в лимузин... А можно с Ак-47 наперевес ворваться и парой очередей уложить всех: и жертву, и его охранников, и любовницу, то бишь двинуть по голове больного молотком и вырвать гипофиз. Он самый вкусный.

Никаких сейвов! Иначе все будет слишком просто и неинтересно, игра разбита на миссии. Никаких аптечек – ими пользуются дешевые аркадники. Никаких бонусов и апгрейдов – это для слабаков, наша сила в большой обойме и быстроте реакции. Противники зачастую стреляют лучше нас, особенно вблизи! Они перепрыгивают через бордюры, бегут к нам, постреливая из своих автоматов, пара секунд промедления, несколько неловких движений – и вы уже наблюдаете отражение своего лица в луже крови, посвистывая дырочкой в правом боку.

Всем критиковать! Ноги на ширине плеч

Как это ни удивительно может звучать, движок, на котором создавали Хитмен, архаичен. Единственное, что в нем соответствует сегодняшним меркам, - это отличная физическая модель да еще, пожалуй, пластика персонажей. А в остальном - он очень капризный: хочу тормозить – торможу, хочу выдавать на экран предметы по частям – выдаю, хочу въехать в стенку – легко! Надо потакать своим желаниям. Шестиугольные бочки и плоские листья... А еще я глючить могу! Бывало, как заглючу – и вылечу. А сейва-то у тебя нету, хе-хе...

Игры с такими движками выходили несколько лет назад. Но самое удивительное, что, пока не задумываешься о количестве треугольников, это совершенно не волнует. Игра кажется прекрасной, графика – идеальной. Сейчас есть сотни игр с движками сильнее, чем у Хитмена, но Хитмен – рулит, а они нет. Фишка в том и заключается, что мы не видим недостатков, мы их просто не замечаем! Фокус? Мистика? Нет, талант.

Контрольный выстрел

Хорошо быть киллером. Хорошо - снайпером, где хочу - замочу... Такой игры еще не было. Точно вам говорим, похожие были, идеи были, но такой безумной и стильной реализации – еще нет. Конечно, авторы не смогли удержаться и в конце сорвались на банальную сюжетную глупость (какую – узнаете сами), но простим им это - за несколько дней безумного геймплея можно простить все что угодно. Как всегда – хорошего очень мало, всего лишь десяток миссий. Что совсем не удивительно при таких-то масштабных уровнях. И самое главное! Не пропускайте эту игру. Матрица сосет, Вор сосет, Деус Икс сосет, Дюк Ньюкем сосет, все сосут; кто не сосет – того убьет Хитмен. Страшный лысый дядька.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●◐◌
Звук и музыка	●●●●●●●●◐◌
Дизайн	●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.3

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



● Он не вырубоется, сержонт! Я не могу его вырубить!.. Ой, это из другой оперы. Момочко, ну откудо у него токой большой ствол? Момочко, спосите меня! Ах, до, я же крутой порень... Получи в репу пол-обоймы М-16!

The Mummy

Мария Капля aka Jennifer

Жанр	TPS
Издатель	Konami
Разработчик	Rebellion
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 600, 64 Mb RAM
Multiplayer	отсутствует как класс

"Мумия"... был такой фильм. Одни говорят — неинтересный и скучный; другие — смешной и зрелищный. Я, честно скажу, не смотрела. И после знакомства с игрой желания посмотреть совершенно не возникло. А суть там в том, что когда-то давным-давно жена фараона наставила своему царственному муженьку рога. Изменила, проще говоря, да не абы с кем, а с верховным жрецом. Фараон, понятное дело, обиделся. Немножко так, совсем чуть-чуть обиделся. Ну, подумаешь закопал заживо в гробнице пару дюжин жрецов. Бинтами обвязал и скарабеями закидал. Времена просто были суровые — понимать надо.

Спустя много-много лет французский легионер Рик вместе с прелестной археологиней Эвелин и ее братцем, жадным до золота Джонатаном, прибывают в Хаманутру (он же Город Мертвых) с экспедицией. Эвелин хлебом не корми, дай что-нибудь археологическое откопать, Джонатан до дрожи в коленях хочет поживиться фараоновским добром, а Рик им должен помогать по мере сил и возможностей (читай — должен сам все делать). Вряд ли кого-нибудь удивит тот факт, что все похороненные в Хаманутре чудесным образом ожили и теперь стремятся доставить Рику как можно больше неприятностей.

О фресках и инвалидах

Сама игра оставляет отвратительное впечатление. Во-первых, нет никаких интересных задумок и смелых решений. Знай топай себе вперед, нажимай на кнопки да убивай врагов. Впрочем, вру. Одна "интересная" находка присутствует - когда герой нажимает кнопку или рычаг, а при этом в руке у него находится горящий факел, тот тухнет, поскольку Рик его убирает в рюкзак. Чтобы через секунду достать уже потушенным. Реализм, однако! Заметим, факел сам по себе никакой роли не играет. Им можно пользоваться как оружием, но главное, для чего он нужен, - это освещать особые панельки в стене. Засветишь таких панелек восемь штук - будет тебе лишняя жизнь. Но если вы наивно полагаете, что факел позволяет дальше видеть, то очень сильно ошибаетесь.

Главный герой весьма напоминает своего прототипа из фильма. Вроде похож. Но уж больно корявая у него моделька, а анимация вообще никуда не годится. Он своей походкой и движением ненамного отличается от тех же мумий. Но самое ужасое - уровни. Они убоги настолько, что просто удивительно, что эта игра делает в двухтысячном году. Совершенно однообразные текстуры, где глаз отдыхает только на немногочисленных бледных фресках. Одиночные, почти реалистичные скульптуры выглядят чуждо и не к месту.

Враги тоже типичны — всяческие мумии и охотники за сокровищами. Практически все они либо выламываются с диким грохотом из стен при вашем приближении, либо падают откуда-то сверху. Кстати, о "сверху". Камера в игре - это самое убогое, что можно было придумать. Ни вверх, ни под ноги герой не ухитрится посмотреть (ну что с него взять, инвалид несчастный). Во время боя камера скромно упирается в ноги Рика и мумии, с которой он сражается, и поди догадайся, куда стрелять. Зато прыгает герой хорошо. Совсем не как инвалид.

Скучно, товарищи!

Несмотря на то, что игру на как-то пытаются разнообразить, например, заставляя перепрыгивать катящиеся на героя бочки или плыть по реке, она оставляет крайне гнусное впечатление. Убогие не только по графике, но и по дизайну уровни; то их примитивная простота, то неоправданно завышенная сложность портят и так невысокое мнение об игре. В игре крайне много глюков. Я с удовольствием наблюдала, например, как Рик ползет по стене, зацепившись за края ее руками, плавно кладет одну руку на воздух, затем вторую... И спокойно продолжает ползти по воздуху. А может и не ползти, а просто зависнуть.

Окиньте эту игру в магазине (или на рынке - кто знает, где вы ее увидите) долгим презрительным взглядом. Не забудьте несколько раз в разговоре про нее (всякое в жизни бывает — вдруг и такой разговор когда зайдет) упомянуть слова "клон", "отстой" и "никогда". А потом забудьте.



● Вот такие корявые здесь враги.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 3.0

Время освоения: от 10 минут
Сложность: высокая
Знание английского: в минимальных размерах

Revenant

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen
Отверженные: Тайна Темной Расы

Жанр	TPS
Издатель	1C/snowboll.ru™, Infinite Loop
Разработчик	The Collective
Требуется	Pentium II 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 128 RAM
Multiplayer	Нет

Краткий экскурс в историю

Пару тысяч лет назад Баджор (Bajor) был очень развитым и процветающим миром, жители его достигли необычайных высот в науке и культуре. Так уж сложилось, что возле планеты находится Червоточина (Wormhole) или открытый гипертуннель, который играет важнейшую роль в мрачной религии баджорианцев: это Небесный Храм (Celestial Temple), где обитали Prophets – загадочные покровители, исчезнувшие в незапамятные времена. Однако время шло, а Покровители, согласно легендам создавшие Баджор, так и не появились, и великая раса постепенно пришла в упадок. Трудно сказать, что явилось причиной сего, но факт остается фактом – баджорианцы сильно отстали как в технологическом плане, так и в социальном. Этим тут же воспользовались благожелательные соседи Кардассианцы (Cardassians) - раса, в далеком прошлом весьма миролюбивая, однако давно уже ведущая захватнический образ жизни. Что могли противопоставить могущественной Кардассии жители Баджора, кроме ветхого флота и еще более ветхих храмов, коих на планете великое множество? Исход, конечно, вполне закономерен: в 2329 году Баджор был полностью захвачен кардассианцами. Оккупация продолжалась около 40 лет, пока не без помощи Федерации не вспыхнуло восстание и захватчиков не вышвырнули взашей. Однако именно за период оккупации и была построена знаменитая орбитальная станция "Терик Нор", впоследствии получившая название "Deep Space 9", под которым она и вошла в историю...

Надо сказать, кардассианцы, при всей их бездушности, прекрасные ученые, их раса необычайно развита в том, что касается квантовой физики и теории вероятности, теории магнитного поля и тахионных частиц и всего прочего наукообразного содержимого, что изобретательные создатели сериала Стар Трек так старательно напихали в свое детище. Напихали со вкусом, нельзя не признать. За то время, пока Баджор был колонией Кардассии, захватчики, разумеется, узнали про Prophets. Вера верой, а в баджорианских храмах испокон веков хранились три древние реликвии расы – три Красных Кристалла (The Red Orbs), также именуемые Слезами Пророков (The Tears of The Prophets). Артефакты, оставленные еще самими Покровителями. Согласно легенде, в незапамятные времена часть Покровителей перешла на сторону Тени и на Небе разразилась война поистине апокалиптического масштаба. Восставших вскоре выкинули за пределы нашего Мира, но остались Слезы Пророков, которые небожители пролили, скорбя о расколе. И легенда гласит, что если три Слезы соединить вместе, то Призраки (Pah-Wraiths) смогут вернуться в нашу Вселенную. Среди баджорианцев издревле существовала тайная Церковь Pah-Wraiths, последователи которой подвергались гонениям.

Но все это легенды... Кристаллы же на самом деле существовали и при этом обладали чудовищным запасом энергии неизвестного происхождения. Естественно, подобный феномен не мог не заинтересовать кардассианцев. В то время захватчиками командовал Обсидиановый Орден (The Obsidian Order), одна из правящих сил Кардассии, и далеко не последнюю роль в нем играла некая Терелл Дежар (Terell Dejar) - ученая, которая просто заболела мечтой сделать из Кристаллов оружие, а сие, как известно, не лечится. Словом, Терелл заполучила один из кристаллов себе. Второй утаили от захватчиков последователи культа Pah-Wraiths, а третий оказался утерян. Заключительные исследования Кристалла проводились в секретной лаборатории на орбитальной базе "Терик Нор" как раз во время последнего восстания, когда флот Федерации уже выметал остатки кардассианской эскадры из системы Баджора. И вот уже федеральный десант штурмует станцию, а в лаборатории, вместо того чтобы эвакуироваться, безумная Терелл решает наконец освободить энергию, заключенную в Кристалле. Она еще поймет, с какой Силой имеет дело, но не сейчас, а позже... Много позже... А сейчас ее, можно сказать, хранили сами Пророки. Потому как эксперимент моментально вышел из-под контроля, энтропия вырвалась наружу, исказив весь смысл существования... Прямо в лаборатории начала формироваться новая Червоточина... Счастье для всех, что для открытия пути Pah-Wraiths необходимы все три кристалла. Но и одного оказалось достаточно, чтобы три человека погибли сразу, не успев даже понять, что они погибают. Зото (Zoto), ассистент Терелл, с самого начала пытавшаяся отговорить ее от эксперимента, была распылена на составляющие, двух охранников вообще телепортнуло прямо в стену лаборатории – их окаменевшие тела нашли только через шесть лет... Сама Терелл со второй ассистенткой Ро'Нилл (Ro'Nell) спас-



лись бегством, оставив Кристалл; и - что самое удивительное – за последующие годы никто и не подозревал о существовании лаборатории, пока... Впрочем, все станет ясно по мере прохождения игры.

Подробный экскурс в геймплей

В "Отверженных" присутствует целых три кампании и – соответственно - три главных персонажа. Для начала неплохо бы рассмотреть их подробнее, хотя бы потому что впоследствии вы будете по большей части лицезреть их тыловую часть... TPS, Лара Крофт и все такое... В общем:



Бенджамин Лафайет Сиско (Benjamin Lafayette Sisko)... Хм... Пардон... То есть Б.Л. Циско – вот именно так звучит фамилия капитана корабля "Дерзкий" (Defiant) в русской локализации... И поневоле задаешься вопросом: какой из двух вариантов выглядит естественнее для слуха, а какой, скажем так, - противоестественнее. Но как бы то ни было, Циско является, кроме того, еще командующим станции DS9, той самой, о которой и идет речь в игре...

Родился Циско в 2332 году в Новом Орлеане. Проходил службу на кораблях "Ливингстон", "Окинава" и "Саратога". На последнем, будучи первым офицером, участвовал в Битве при Вольф-359 (2367 год), в которой погибла его жена - Дженифер Циско. В период с 2367 по 2369 год участвовал в разработке и строительстве экспериментального корабля класса "Дефайент". Капитаном такого корабля он и стал впоследствии, в 2371 году. С 2369 года - командующий станции "Дип Спейс 9".

Кроме того, Циско - как бы так выразиться потактичнее – афроамериканец, негр, словом. Однако прекрасный командир, весьма разносторонний человек, подчиненные его обожают – а что еще нужно для счастья?



Кира Найрис (Kira Nerys) – первый офицер корабля Дефайент.

Родилась в 2343 году на Баджоре, в провинции Дахкур. С детства Кира уже участвует в Сопротивлении, в партизанской борьбе против кардассианцев. После освобождения Баджора временное правительство назначает ее администратором на станцию "Дип Спейс 9". Кира так и остается на станции, когда правительство Баджора фактически передает DS9 под юрисдикцию Федерации.



● Упс, ай дид ит эгейн... Короче, Бритни отдыхает. Красный кожоный кастюм – это еще не признак крутости. Надобно также винтовко

Кира – типичная баджорианка времен Войны: люто ненавидит кардассианцев, причем настолько, что дело порой может дойти и до уголовщины. Тем не менее Кира великолепно справляется с обязанностями первого офицера и почти во всем может заменить капитана. В ее биографии есть также один любопытный факт: во время Оккупации она познакомилась с лидером Сопротивления, Обанеком Киленом (Obanak Keelen), который тогда был ревностным служителем Prophets... Однако вскоре после победы, видя, какое чудовищное опустошение оставили после себя кардассианцы на его родной планете, Обанек разочаровался а Пророках. Он постепенно склонился к вере в Pah-Wraith, совершенно искренне считая, что это и есть истинные Покровители Баджора, потому как боги не могли бы допустить подобной трагедии. Обанек является чуть ли не центральной фигурой сюжета, помимо Терелл и трех главных героев. Фактически, в конце игры оказывается, что... Доиграете – узнаете что.



Ворф (Worf) – военный советник DS9 и офицер безопасности Дефайента. Родился в 2340 году на Кьюносе, Клингонская Империя. Но в 2346 году вся его семья была уничтожена ромуланами в форпосте Китомер. Ребенком был подобран кораблем Федерации и вырос в приемной семье на Земле. Ворф учился в Звездной Академии в 2357-2361 годах. В 2364 году получил назначение на Энтерпрайз. Позднее, в 2372 году, он переведен на космическую станцию "Дип Спейс - 9". Ворф – клингон и этим все сказано. Прирожденный воин, он не остановится ни перед чем. Однако надо отметить, что воспитание среди землян не позволило ему приобрести ту чудовищную агрессивность, которой так славятся его соплеменники. Ворф предпочитает улаживать дела миром и терпеть не может войны и насилия. Впрочем, сие не мешает ему при случае раскроить батлетом парочке нарушителей этого самого мира и спокойствия их гнусные черепа. Ведь разве есть на свете лучшее развлечение, чем ворваться во вражеский корабль, вооружившись одним лишь Клинком и, как в старые добрые времена Первой Войны с презренными гладколобыми Терранами, с дикими воплями устроить кровавое побоище, снося головы направо и налево, вспарывая животы и отрубая напрочь лишние конечности... PetaQ jay'! Hu'tegh yIntagh! Hear, sons of Kahless!.. Hear... Впрочем, я увлекся...

Кроме трех главных героев, в игре есть также NPC, например, остальной экипаж Дефайента в лице офицера по науке Джазии Дакс, доктора Башира, инженера О'Брайена или начальника безопасности станции DS9 Одо, не говоря уже о Терелл и Обанеке. Структура игры весьма своеобразна: каждая кампания поделена на несколько миссий, которые обозначены как главы. Действие происходит как на самой станции Дип Спейс 9, так и на Дефайенте, на других кораблях, на планетах, вражеских базах - словом, везде, где только возможно. Между миссиями проводится небольшой брифинг в контрольной рубке станции, но, в принципе, большинство заданий динамически меняются по ходу игры. После брифинга можно еще погулять по самой станции, зайти в отдел безопасности, медотсек, храм Баджора, магазин, бар... К сожале-



Он родился 400 лет назад... Только в доннам случае Живатварнай Силы ему не переподет, о ват декопитацию гарантирую

нию, в баре можно только ознакомиться с местными слухами и не больше. Чтобы начать миссию, надо пройти в шлюз.

В игре множество анимированных роликов на движке. Фактически - заставки следуют при каждом чихе персонажа, во время разговора с NPC, после выполнения определенных заданий и, само собой, между миссиями. Выполнены ролики весьма качественно, прекрасно раскрывают сюжет и дополняют игру. Как я уже говорил, кампаний в DS9 три, за каждого из персонажей, но поскольку все они — члены экипажа Дефайента, то большинство миссий будут общими, только, как бы это сказать, с разных позиций... Нечто подобное мы могли видеть в Aliens vs Predator, когда одни и те же события подавались под другим углом зрения. Однако в DS9 все герои в одной команде, поэтому, например, в миссии на Хасс'Террал (Hass'Terral) надо проникнуть на кардассианскую секретную базу и похитить последний Кристалл. Кира, замаскированная под только что назначенную ученую Алиру Режал (Alira Rejal), проникает внутрь периметра, ликвидирует начальницу безопасности (к слову, у кардассианцев нечто вроде матриархата), получает доступ к лаборатории и инфильтрируется туда аки вирус. Все это мы проделываем в кампании за Найрис. Играя же за Сиско — пардон - Циско, мы вынуждены пробираться внутрь базы снаружи, используя для этого грузовую платформу, причем приходится все время прятаться от охранников, ведь Циско при всем желании трудновато замаскировать под Алиру. Капитан должен вырубить все системы безопасности, не подняв при этом тревогу, и проследовать за Кирой в лабораторию. Ворф же проникает на многострадальную базу последним, когда уже все обесточено, силовые щиты отключены, автоматические турели не подают признаков жизни, а охрана с энтузиазмом ловит несуществующих диверсантов наверху, на поверхности. В роли Ворфа мы быстро и бесшумно шинкуем бат'летом оставшуюся внизу охрану и закладываем взрывчатку везде, где только возможно. И вот все это происходит почти одновременно, действия всех трех постоянно координируются по рации. Но персонажи друг друга увидеть не могут, разве что в анимационных вставках. Абыдна, конечно, но это так. Вообще, в игровом процессе много времени уделено поискам различных карточек, деталей, ключей, всякого рода починке систем корабля и прочим техническим моментам. Кроме того, игра иногда даже требует напрячь мозг, и даже иногда головной. Возвращаемся ко все той же базе на Хасс'Террал... У Киры конкретное задание: раздобыть допуск второго уровня к внутреннему научному периметру. А допуск лежит в кармане куртки координатора Эми Белор (Emi Belor); куртка, естественно, на владелице. Причем внутри базы не то, чтобы стрелять, даже достать пистолет весьма чревато. Повсюду расположены камеры слежения, ходят вооруженные охранники, на каждой стене висит пульт контроля безопасности. Эми ходит по коридорам, постоянно болтает с Кирой, которую принимает за кардассианку, — словом, отлынивает от работы и вовсе не думает выдавать пропуск даже первого уровня, не говоря уже о втором. Чтобы вы делали в таком случае? Правильно, по пути внимательно осматривали бы стены и потолок. Потому как есть небольшой отрезок коридора, где напрочь отсутствуют камеры и где охранник появляется с интервалом в одну минуту. К тому же там довольно темно. Далее, как говорится, дело техники...

Вы, наверное, уже успели заметить, основной упор в миссиях ставится именно на диверсионные действия, а не на маниакальную беготню по уровням с лучеметом со стрельбой во все, что движется и не движется, слюнями счастья и полным скафандром радости от такого времяпрепровождения. Впрочем, жаждущие особо острых ощущений могут попробовать. В таком случае могу заметить лишь одно: Star Trek — это hi-tech вселенная, где великолепно развита локальная телепортация. А на каждом углу базы есть пульт активизации защиты. А патроны ограничены. Думаю, дальнейшие комментарии излишни.

Тут надо сказать, что интеллект у врагов в ST DS9: Fallen присутствует, а это очень важно. Если уже есть, что обсуждать, ругать или хвалить - неважно, но есть что, то это уже огромный плюс игре. А тут тем более — интеллект не только есть, но он еще и довольно приличный. То есть враги не застревают в дверях, не цепляются за углы зданий и коридоров, не стреляют в стены, справедливо предполагая за оными ваше месторасположение. Они весьма грамотно двигаются, используют укрытия, закидывают вас гранатами, стреляют на бегу, что, кстати, есть не во всех играх. Кроме того, у них прекрасно получается вас окружать и отрезать пути к отступлению, хотя подобное встречается и не часто.

Противостоящие нам силы делятся на гуманоидов и неразумных тварей, в изобилии встречающихся на планетах. Что же касается разумных существ, то в игре они представлены несколькими расами из сериала и одной, которую выдумали сами разработчики. Это Grigari, кибернетическая раса, занимающаяся разбоем и пиратством в секторе Дельта. Среди остальных: кардассианцы, баджорианцы, те из них, кто состоит в религиозно-экстремистской организации Кал-Таан (Kahl-Taan)... Кроме того, Дефайент попадет в пространство, контролируемое Доминионом (Dominion), где вы столкнетесь с расами, созданными Основателями. Это Джем'Хадар (Jem'Hadar) — тупые и недалекие, но генетически выведенные идеальные солдаты и пилоты истребителей. Отличительной их особенностью является активное использование устройств персональной невидимости. Также присутствуют Ворта (Vorta), эти тоже искусственно созданы, но уже в качестве командиров Джем'Хадар, координаторов и шпионов. Они не воюют сами, но всегда не прочь поднять тревогу и вызвать подкрепление, если их вовремя не остановить. Однако убивать без надобности Ворта не следует, поскольку при гибели представителя этой расы из его тела выделяется некая энергетическая субстанция, имеющая родство с любой органикой, находящейся рядом, - иными словами, это хороший способ потерять несколько десят-

ков процентов здоровья. Ну и, разумеется, в самом конце игры вас ждет приятная встреча с самими Отверженными...

Немного о подручных средствах

Оружие в экшенах – неотъемлемая часть игрового процесса. Арсенал в Fallen довольно богат, хотя и несколько однообразен: почти все оружие, за исключением клинка Ворфа, энергетическое. Но так уж диктует вселенная Стар Трека. Каждое оружие обладает функцией альтернативного огня. Вот сокращенный список:

Phaser – фазер, табельное оружие офицеров Федерации. Нечто вроде лучевого пистолета с возможностью изменять частоту излучения. Несколько нестандартная "единичка", и вот почему: во-первых, оружие имеет бесконечный запас энергии, нужно лишь подождать, пока восстановится заряд; во-вторых, возможность менять частоту луча позволяет фазеру проникать через силовые щиты, достаточно только с помощью другого устройства, трайкодера, определить частоту силового поля и соответственно настроить фазер.

Bat'leth – клинок Клингонов. Выглядит, как лезвие метровой длины в форме полумесяца. Держат его за середину. Жуткая штука, однако в качестве бесшумного оружия подходит идеально. Вооружен им, правда, только Ворф, у которого фазера нет.

Phaser Rifle – фазерное ружье. Более сложная модификация предыдущего лучевика. Утрачена способность пробивать щиты, однако можно включить снайперский режим.

Gravitic Mines – гравитационные мины, просто и понятно. Будучи активированными, прилепляются к любой поверхности, взрываются при приближении.

Grenade Launcher – все-таки Квака и здесь проникла... Потому как это гранатомет, хотя гранаты и плазменные.

Cardassian Disruptor – разрыватель... А точнее - лучемет с автоматическим огнем. Очередь из дизруптора размазывает по стенке любого врага за исключением Григари, закутанных в силовые поля.

Polaron Pulse Rifle – импульсная винтовка. Хорошая убойная сила, увернуться от выстрела практически невозможно, жаль только, что дают ее не на всех этапах.

Shock Blade – шоковое лезвие, оружие тюремщиков Джем'Хадар. В обычном режиме работает как портативный электрический стул, а в альтернативном – как мясницкий нож.

Plasma Thrower – плазмоган... Что тут думать? Отлично действует и на Григари, игнорируя все их щиты.

EM Pulse Rifle – электромагнитная винтовка. Вырубает всю электронику в месте попадания импульса. Прекрасное средство борьбы с киборгами.

Кроме того, в ваш инвентарь входят аптечки, противоядия (некоторые твари на планетах весьма ядовиты), респиратор, фонарик, интерком и трайкодер. Последний представляет собой довольно любопытное устройство.

Трайкодер (Tricorder) – устройство, совмещающее в себе функции радара и универсального анализатора.
При включении его на специальном экранчике точками отображаются различные объекты: оружие, амуниция, противники, компьютеры, силовые поля. При активизации альтернативного режима можно получить детальную информацию о каждом из объектов, вроде частоты силового поля.

Как видите, арсенал не беден. Проблема только в том, что в начале каждой миссии вы выходите со строго определенным набором оружия (то, что вы набрали в предыдущей миссии, не считается и обнуляется). Хотя, в принципе, так даже интереснее.



● и вот ЭТОМУ кто-то искренне молился...

Совсем немного об оформлении

Движок UT... Полагаю, этих слов уже достаточно, чтобы отпали все претензии к графическому оформлению игры. Конечно, в связи с требованиями жанра TPS движок был модифицирован, подключена скелетная анимация, уменьшено общее количество полигонов, зато этим достигнуто существенное увеличение скорости и снижение тормозов. Персонажи прекрасно анимированы, движения естественные и, хотя все же не дотягивают до, IMHO, идеального в этом плане творения "Kain: The Soulreaver", тем не менее, угловатой Ларой здесь и не пахнет.

Взрывы и различные эффекты, естественно, на высоте.

Что же касается звукового оформления игры, то тут дело вкуса. Атмосфера Стар Трека передана – это главное.

И напоследок

...Можно лишь добавить, что Звездный Путь все решительней проникает на просторы ПК и качество игр все возрастает, вспомним хотя бы "Elite Force". Кроме того, рассматриваемая в данной статье игра является первой из ожидаемой трилогии.

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen локализована у нас компанией Snowball под названием "Отверженные: Тайна Темной Расы". Локализация очень качественная, но почему-то в ней весьма искусно обошли тему самого сериала "Deep Space 9", уникального в своем роде. Конечно, это вполне оправдано тем, что Стар Трек у нас в стране как-то не прижился с самого начала, а теперь и вовсе не находит места в людских умах, отравленных малохольным Вавилоном-5 и джедаями с разноцветными лазерно-фрейдистскими палками. Тем не менее, остается надеяться, что, хотя бы через игры, отверженная вселенная проникнет в наш мир и займет там подобающее ей место.

З.Ы. Все-таки надо гадость сказать напоследок... В игре не предусмотрен мультиплеер. Совсем. Но, честно говоря, тут он особо и не нужен.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.4

Время освоения: до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: желательна

Большой Урал

Rifle

С организацией компьютерного спорта в России пока имеются определенные проблемы. Вроде бы уже достигшая на этом поприще определенных успехов ПАКК (профессиональная ассоциация компьютерных клубов) неожиданно перестала подавать признаки жизни, и поэтому все намеченные этой конторой на осень турниры так и остались только лишь в планах. Все крутится исключительно благодаря отдельным личностям, не жалеющим личного времени, сил и средств на популяризацию киберспорта. Одним из таких людей и является Алексей Мирошников aka Hamillion – владелец недавно открывшегося в Питере компьютерного клуба "Большой Урал" (или еще BUC - Big Ural club). Будучи весьма известным в питерских, да и не только, Квэйк-кругах, он, получив возможность организовать хороший турнир по Q3, тут же ею воспользовался. Турнир проходил в BUC'е 11-12 ноября 2000 года и собрал 32 участника из разных городов России и Украины. Должны были еще принять участие и игроки из Минска, но они в последний момент не приехали и поэтому были заменены на нескольких питерских бойцов. Состав был, можно сказать, наисильнейшим из всех возможных, а наибольшей интерес вызывал намечавшийся очередной раунд "великого противостояния" между двумя Романами - Татариновым aka Pele[PK] и Тарасенко aka 4z-Polosatiy.



● Полосотый, рядом с ним Pow3r, но переднем плане Death.

Однако в первый день "Большого Урала" наибольшее впечатление произвела игра 4z-Pow3r'a. Pow3r уже давно всеми призван как игрок номер три российского Квейка – он прошелся по всем своим соперникам, как асфальтовый каток. После первого дня осталось восемь человек. Четыре "отца": Полосатый, Пеле, Pow3r и питерец c4-Zlo; и четыре "лузера": воронежец IDL.Demon, екатеринбуржец b100.Death, москвич Lord и питерец Octan. Тут хочу сказать несколько слов о турнирной формуле, по которой проходило соревнование. Она называется full double elimination и заключается в том, что победители пар проходят в так называемую корзину победителей, а проигравшие - в корзину побежденных. При этом те, кто проиграл в нижней корзине, выбывают окончательно, а те, кто победил, ждут проигравших верхней корзины.

Второй день начался со столь всеми ожидаемого матча Пеле - Полосатый. Было много споров на тему, кто сильнее, однако действительность оказалась весьма суровой для поклонников Полосатого. Пеле выиграл обе встречи, причем очень уверенно: 13:0 на карте Q3Tourney2 и 17:4 на Q3dm13. Мне кажется, что это нервы. Как ни пытался Полосатый убедить всех, что предыдущие проигрыши для него ничего не значат, истина, судя по всему, была в обратном. В то же время Pow3r, наконец-то, столкнулся с серьезным сопротивлением, которое ему оказал c4-Zlo. Первая игра на dm13 так вообще была суперторжеством осторожности. Основные 15 минут закончились со счетом 0:0. И только в овертайме Zlo все же уступил сопернику. Вторая игра на Q3ztn1 тоже поначалу шла по сценарию предыдущей игры. Почти половину отведенных на матч 15 минут счет держался 0:0. И только потом Pow3r смог перетянуть спортивную удачу на свою сторону. После этой игры большинство (думаю, что практически все) не сомневались, что Пеле



● Hamillion награждает c4-Zlo.



● Четверко победителей. Слево нопрово IDL.Demon, Pele[PK], 4z-Pow3r, c4-Zlo.

опять всех победит, причем сделает это более чем уверенно. Однако... Знатоки всего на свете оказались посрамлены – Pow3r играл просто фантастически! Его гранатомет на ztn3dm1 был бесподобен. Обычно этим оружием пользуются редко и то, чтобы разве что слегка остудить пыл лезущего на вас соперника. Однако Pow3r заработал несколько важных фрагов именно гранатометом. Что и определило его общую победу 9:7 на ztn3dm1. Вторая победа на dm13 далась Pow3r'у легче. Несколько потрясающих перестрелок - и счет 9:4.

В группе "лузеров" все складывалось до поры до времени согласно расчетам и прогнозам. Demon одолел игравшего с температурой Lord'a, a Death оказался сильнее Octan'a. И тут грянула, пожалуй, главная сенсация турнира. 14-тилетний воронежец IDL.Demon победил Полосатого со счетом 2:1 по сумме трех игр. Причем первую игру Demon проиграл на T2 очень крупно: 8:30. Да и вторая ничего хорошего ему не предвещала: 0:5 после трех минут игры. Однако затем... В общем, на восьмой минуте Полос просто сдался при счете 17:5 в пользу его юного оппонента. В третье игре Полосатый тоже поначалу повел, однако затем воронежец смог перехватить инициативу и для чемпиона Европы на этом турнире все закончилось. В последующих играх никаких особых неожиданностей не произошло. Один из претендентов на призовые места Zlo победил сначала Death'a, а затем и Demon'a. А в матче за право выйти в суперфинал также предсказуемо проиграл Пеле. И в суперфинале опять встретились Pow3r и Пеле. На этот раз мало кто сомневался, что чемпионом станет Pow3r. Пеле надо было выиграть у превосходно играющего соперника 4 игры, проиграв при этом максимум одну. И... "предсказатели" снова ошиблись! В четырех потрясающих по накалу и красоте играх Пеле каждый раз оказывался сильнее. Причем в первых двух борьба носила крайне упорный характер. В первой игре на T2 Pow3r долгое время был впереди, однако затем Пеле его догнал и победил со счетом 14:9. После этого последовала еще более упорная вторая игра на ztn3dm1, где на последней минуте Pow3r сократил разрыв до минимума - 8:9. Затем он полминуты искал прятавшегося Пеле, но так и не смог найти. Счет после двух игр вроде как сравнялся - обоим надо было теперь выиграть по 2 игры. Тут, пожалуй, Pow3r дрогнул. В начале третьей игры он еще по инерции оказывал какое-то сопротивление, но вскоре преимущество Пеле стало неоспоримым. 18:3 и 15:6 в третьей и четвертой играх на Q3dm13 и ztn3dm1 соответственно. И все! Пеле - чемпион! Потом все было как обычно: объявление победителей, награждение и вручение призов, коллективная фотография призеров на память.

Турнир явно удался. После того, как игры закончились, я беседовал с Хамиллионом о том - о сем и он мне сказал, что сие мероприятие отнюдь не последнее и что следующие турниры будут еще более крупными и интересными. Это хорошо бы. А что касается игровой стороны дела, то "демки" (записи игр) с турнира долгое время занимали первые места по интересу, проявленному к ним со стороны посетителей ведущих мировых киберспортивных сайтов, таких как, например, www.xsreality.com или www.cached.net .

Сколько можно? А сколько нужно?

Выпускающий редактор на последнем совещании очень строго предупредил всех редакторов о том, чтобы перестали писать о ножницах Подстрешного, Ультиме Бойко и прочих посторонних вещах, а писали только про игры. Ну что же, как человек дисциплинированный, подчиняюсь. Только об играх я уже в зтом номере все, что можно, рассказал (в обзорах, Сводке и новостях), так о чем же во вступительном слове писать? Ага, есть хорошая тема о PC и приставках. Все редакторы по ней уже высказались, только я своего веского слова не сказал. Ну что же, скажу: лично меня массированное наступление приставок на PC только радует.

"Вот те на! - скажете вы. – Замаскированный агент приставочников пробрался на территорию, которая "Only and forever". Не спешите с выводами, радует-то меня зто обстоятельство потому, что с зтой территории как раз исчезнет то, чему только на приставках и место. Нет, я не говорю, что все зти аркады, симуляторы и прочие там RPG нужно поголовно отправить на приставки, а на PC оставить только стратегии, но ведь дело к тому и идет. Сами посудите, кто озабочен зтим самым пресловутым наступлением? Редакторы трех разделов Нави. А кто спокоен, как танк? Редактор оставшегося раздела. А все почему? Да потому что сделать для приставки игру трех вышеперечисленных жанров можно, а вот стратегию нельзя. Аргументирую.

Главное оружие стратега - зто мышка, а где вы видели приставку с мышкой? Ясен пень, приделать ее туда можно, только вот никому и никогда в голову зто не придет. Причина весьма проста: приставка с мышкой будет напоминать компьютер, а приставочники компьютеров не любят (если бы любили, то на них бы и играли). Не любят потому, что напоминают им о школе, институте, работе, а им, приставочникам, как раз от всего зтого отдохнуть хочется. Вот идут разговоры, что X-Box будет как обычный компьютер, но только с жесткой закрытой архитектурой. И без мышки, добавлю я от себя. А уж к нему-то хвостатое чудище приделать проще пареной репы. Но не приделают по указанной выше причине. Вот если появится приставка с мышкой, тогда я волноваться начну.

Ладно, зто все юмор (между прочим, кто-то мне говорил, что приставки с мышками бывают), но почему же все-таки своих стратегий на приставках до сих пор нет (отдельные стратегоподобные игры мы рассматривать не будем)? Возьмем такой суперхит как Цивилизация. Почему на приставках она не пользуется популярностью? Да потому что почти никто в нее там играть не будет. Человек, которому интересно играть в Цивилизацию, обязательно имеет доступ к компьютеру дома или на работе. Если же он имеет доступ на работе, но играть там не может, он приложит все усилия, чтобы обзавестись собственным компьютером. И именно компьютером, а не приставкой, потому как компьютер ему нужен не только для игр.

Получается, что потребители стратегий составляют вполне определенный контингент, и заставить зтот контингент купить приставку практически невозможно. А вот продать им новую стратегию для PC очень даже возможно. Ну а буржуи никогда не упустят возможность состричь доллар-другой с потребителя. Стало быть, рынок стратегий для PC сохранится даже тогда, когда все прочие жанры дружно схлынут на приставки. И станет тогда наш Навигатор еще лучше и красивее, потому как в нем всего один раздел останется.

Ну вот, проболтался, выдал свою затаенную мечту все прочие разделы со света сжить и утвердиться в журнале единолично. Ну ладно, будем надеяться, что коллеги мое Слово читать не станут, а уж вы меня им не выдавайте.

Напоследок хочу пару слов и по делу сказать, по содержанию раздела то есть. Кое-кто из читателей неправильно понял мою инициативу со "Сводкой Главного Командования". Я туда пишу свои краткие замечания по вышедшим играм не ВМЕСТО подробных обзоров, а ВМЕСТЕ с подробными обзорами. То есть, если игра такого обзора заслуживает, он обязательно появится, если не в зтом номере, то в следующем. Замечу, что под сводку я собираюсь отводить не больше двух, ну, максимум трех страниц. Как вы понимаете, столько мог бы занять полноценный обзор одной или двух игр, я же умещаю туда обзоры целого десятка. Так что выигрыш для читателей налицо.

Вот когда приставки окончательно победят PC во всех остальных жанрах, тогда будет у нас возможность рассказывать обо всех выходящих стратегиях подробно. Ой, опять я за свое...

Владимир ВЕСЕЛОВ



Новости

"Демиурги"

Именно так в России будет называться игра, известная до сих пор как Etherlords (впрочем, на Западе она сохранит свое название). “Мы считаем, что такое необычное название как нельзя лучше подходит для нашей новой игры, ориентированной на интеллектуальных российских игроков, - говорит Сергей Орловский, генеральный директор компании Nival Interactive. - Слово “демиург” означает “творец, создатель мира”, и игроки “Демиургов”, по нашему замыслу, будут ощущать себя именно так”.

Выход игры намечен на конец 2001 года, так что у нас еще будет возможность не раз к ней вернуться и подробно осветить задумки разработчиков и проследить все зтапы претворения их в жизнь.

В погоне за Эль-Диабло

К игре “Диабло” зта новость не имеет никакого отношения. Просто так зовут одного из героев новой игры Desperados: The Shadow of El Diablo, которую кое-кто уже окрестил “Commandos на Диком Западе”. И совершенно справедливо окрестил: дело в том, что зто типичная “3D тактика в реальном времени с элементами головоломок”, к которой относятся и сами Commandos. Ну а события в игре происходят на том самом Диком Западе.

Сперва имеется один единственный искатель приключений, соблазнившийся высокой наградой, обещанной за поимку знаменитого бандита Эль-Диабло. Постепенно к нему присоединяются спутники (не более шести человек, так что зто, наверное, RPG), каждый из которых умеет что-то такое, чего не умеют все остальные. Эта команда странствует по ранчо, лагерям первопроходцев, каньонам и золотым приискам в поисках своей жертвы. Ну а бои в каждой миссии происходят примерно так же, как и в Commandos.

Что нам еще обещано в игре? Естественно, знакомое до боли окружение Дикого Запада, причем полностью интерактивное окружение. Разработчики обещают, что ломать и взрывать можно будет абсолютно все. Миссий обещано целых двадцать четыре да еще и с видео-роликами между ними. А выйти вся зта красота должна уже в январе 2001 года.



Павел Шумилов

Magic & Mayhem: The Art of Magic

В стародавние времена жили-поживали да добра себе наживали гениальные разработчики - компания Mythos Games, создатели X-COM'a. И выпустили они однажды игру необычную, ни на что не похожую, под названьем Magic & Mayhem. Хороша была та игра, да вот смутила она западных потребителей странным обликом да чудным геймплеем и, несмотря на благожелательную прессу, продавалась не шибко хорошо. Неисповедимы пути твои, западный потребитель... Потому-то разработчики идею продолжения спрятали в дальние фолдеры да и устремили свои взоры и помыслы в сторону Dreamland. Ан не померла идея, подхватила ее молодая команда Charybdis (до того засветившаяся в стратегии Mashines) да и стала увлеченно ваять приквел. Долго ли, коротко ли, а вышли они на финишную прямую, и совсем скоро увидит свет продолжение Magic & Mayhem: The Art of Magic.

Перенесемся мы вместе с главным героем, волшебником Aurax'ом, лет на пятьсот до начала событий первой части. На то и приквел. Перенесемся в дикие, нецивилизованные и жестокие времена грубой силы и “сырой”, но могучей магии. Разберемся во всем, как следует, да и накостыляем по шее, ушам, рогам и другим выступающим частям тела кому попало. А геймплей нас ждет особенный, фирменный, хотя и не уникальный (ежели вам довелось видеть Sacrifice). Ибо праздно шатающийся по карте маг в поддержку себе может вызывать существ разной степени злобности и крутости, а в компании шататься куда как веселее. И получится у нас тогда уже вроде как и не RPG, а стратегия. Впрочем, ролевые элементы никуда не денутся, прокачиваться и повышать уровень будут как вызванные воины, так и сам Aurax. А вот любезный сердцу народа tank rush не выйдет, потому как число друзей-монстров ограничено и зависит от уровня мага да и с маной напряженка - ее количество прямо вытекает из числа контролируемых нами источников. Вот ведь напасть на нашу голову, опять думать заставляют...

Будет в игре и тот великолепный конструктор заклинаний, который так удивил в первой части. Не вспоминайте “Проклятые Земли”, здесь интереснее. Любой спелл получается сочетанием злементов, таких как стихии (земля, воздух, огонь, вода) или злементы хаоса/порядка. Готовое заклинание можно будет легко разобрать на составляющие компоненты и скомбинировать что-то новенькое, всего обещано более полусотни вариантов магических воздействий (зто не считая summoning'a). Спецзффекты, конечно же, прилагаются в комплекте с заклинаниями. Тут повествование плавно сворачивает на тему графики, инда куда ж без нее, родимой? Абсолютно новый движок, полное 3D, “плавающая” по мановению мыши камера, набор красивостей, туманностей, затененностей-освещенностей и прочих приятных глазу мелочей. Так возрадуемся же, братие, ибо ждет нас очень интересный проект. И мы ждем.



Сводка главного командования



Sudden Strike

Основным событием прошедшего месяца, несомненно, является выход в России Sudden Strike (она же "Противостояние 3"). Поскольку эта игра попала у нас на "Направление главного удара", я не буду о ней особо распространяться, скажу только, что играть в нее рекомендуется абсолютно всем, от любителей трехмерных RTS до фанатов воргеймов. Пусть не все сразу в нее врубятся, но потраченное на освоение игры время окупится с лихвой. Давно не приходилось видеть столь увлекательного геймплея, соединенного с глубиной и исторической достоверностью. Есть кое-какие претензии к графике игры, но вот что интересно: все, выражавшие эти претензии, начисто забывали о них где-то к середине первой миссии.

Жаль только, что до родных Палестин игра добралась, скажем так, несколько испорченной неадекватным переводом. Компании "Русобит" мы уже свои претензии высказали, и они обещали исправиться. Не знаю пока, будет ли в ближайшее время выпущен патч, исправляющий кое-какие глюки русификации, но мы держим руку на пульсе и, если таковой появится, своевременно вас оповестим.

"Казаки"

Зато к другой локализации той же компании, "Казакам", претензий практически нет. Сделано все достаточно прилично, что, впрочем, и неудивительно: переводить-то пришлось не с английского, а с украинского.

Признаюсь честно, в настоящий момент я не знаю, попал ли обзор этой игры в данный номер. Неведомо мне даже, что там автор в нем написал. Поэтому могу с чистой совестью высказать свое собственное мнение. Игра, несомненно, удалась. Помимо тех фишек, которые я отметил в демопревью, есть в ней и много других любопытных новшеств. Кроме того, все сделано добротно, на совесть, основные и вспомогательные аспекты продуманы до мелочей. Но вот беда - не увлекает игра, не захватывает с головой.

По всем параметрам "Казаки" явно превосходят Age of Empires, но, как ни странно, это-то и является их слабой стороной. Я предвижу, что поклонников RTS отпугнет слишком сложная система ресурсов и производства, излишне развесистое дерево технологий. Ну а любители менеджмента будут недовольны необходимостью отвлекаться на отражение атак неприятеля и свои собственные боевые действия.

Хотя игра очень даже хороша: красивая, масштабная и в должной мере динамичная. Повторяю, я не знаю, как оценит игру наш эксперт, если я в чем-то окажусь не прав, буду только рад.

Jagged Alliance: Unfinished Business

Раз уж мы заговорили о локализациях, никак нельзя обойти вниманием скорый выпуск компанией "Бука" Jagged Alliance 2: Unfinished Business (локализованная версия будет иметь подзаголовок "Цена свободы"). Точная дата выхода игры на отечественный рынок пока не определена, но вполне возможно, что, пока этот номер дойдет до читателей, игра уже появится в продаже. Сразу скажу, разочарования не последует, новая игра (а это именно новая игра, а не адд-он) получилась именно такой, какой обещали сделать ее разработчики и какой хотели видеть ее фанаты сериала. Краткий обзор игры ищите в блоке "Вести с передовой", а более подробный, с разбором всех фишек и советами ведущих специалистов, последует позже.

Battle Isle 4: The Andosia War

Лично я люблю эксперименты. Нравится мне, когда разработчики не просто тупо клонируют свои (или чужие) хорошие игры, а пытаются ввести в них что-то новое, необычное, ищут свои, оригинальные пути развития. Жаль только, что далеко не всегда эти эксперименты бывают удачными, изменяет иногда разработчикам чувство меры, и они пытаются скрестить то, что скрещиванию никак не подлежит. Вот и ребята из Cauldron провели неудачный эксперимент, попытавшись скрестить походовость и реалтайм. Нет, вообще-то, две этих вещи скрестить можно, но каждая из них должна иметь свой блок. Скажем, глобальный менеджмент идет походово, а тактические сражения в реальном времени (как это было в Сегуне).

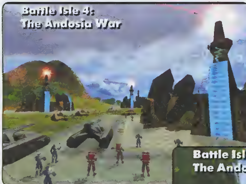
Теоретически в Battle Isle 4 дело так и происходит, вот только реалтаймовый режим всунут внутрь походового. Как это получается? Да очень просто: на каждый ход отведено определенное время (примерно как в мультиплеере любой походовой стратегии), передвижение юнитов и боевые действия идут как обычно, с использованием action points, а вот строительство, добыча и производство непрерывно, как в реалтаймовой стратегии. В результате - нет ни динамизма RTS, ни вдумчивости и обстоятельности TBS. Ни рыба ни мясо, короче. Жалко, серия-то эта пользовалась за-



служенным успехом у игроков, а продолжение из-за непродуманных экспериментов подкачало.

Thandor: The Invasion

Рассказывая о демке этой игры, мой коллега написал: "Грязное слово "клон" повисло в воздухе". Ну что же, с выходом полной версии это слово упало и придавило игру всей своей тяжестью. Причем совершенно не важно, чего именно это клон: то ли


Battle Isle 4: The Andosia War


Battle Isle 4: The Andosia War

Ground Control, то ли "Земли 2150", то ли даже Dogs of War. Налицо все типичные недостатки клона: графика "такая же, но чуть-чуть хуже", отсутствие путевого сюжета, переусложненная система науки и производства и так далее, и тому подобное. Играть в Thandor откровенно не интересно, этому способствуют и невыразительные миссии (основным содержанием которых является старое, как мир, "уничтожь всех врагов, пока они не уничтожили тебя"); и мнимое разнообразие юнитов (на каждый тип шасси можно установить несколько типов вооружения, так что разнообразие вроде бы есть, однако на деле юниты с разным шасси, но одинаковым оружием друг от друга мало отличаются); и привычная тупость ваших подчиненных. Так что мне даже не совсем ясно, почему "Бука" выбрала эту игру для локализации, что такое они нашли в ней, что позволило предположить ее популярность в среде отечественных геймеров? И на старуху бывает проруха.

Far Gate

Еще одна игра, в отношении которой предвидения авторов Навигатора целиком оправдались. В демопревью (напомню, что в то время игра называлась The Rift) прямо сказано: "То, что можно увидеть в демке, однозначно указывает на клон. Клон вполне приличный, но без особых новшеств". Чего именно клон? Естественно же, Homeworld'a. Причем клон совсем уж безобразный, кажется, что разработчики специально задались целью взять из Homeworld'a все худшее (то есть неудобность управления, чрезмерные системные требования и еще кое-что), оставив за бортом все лучшее (под лучшим я имею в виду графику и сюжет).

Нет, если не всматриваться в Far Gate достаточно пристально, может показаться, что игра во многом отличается от предшественника. Ну, например, тут у нас не корабль-матка, а космическая станция, к которой можно пристраивать разные блоки. Система сбора ресурсов тоже несколько отлична, научные исследования опять же по-другому организованы. Но все это не создает отличного от оригинала геймплея.

Как-то не спасает игру даже то, что сражаться тут приходится с двумя весьма отличными друг от друга (и от людей, естественно) расами – гигантскими животными, каким-то образом научившимися жить в открытом космосе, и разумными кристаллами, неведомо как обретшими способность передвигаться.

Money Mad & Pizza Connection 2

На сей раз, экономические симуляторы представлены этими двумя играми. С первой все предельно просто – это очередная компьютерная версия незабвенной "Монополии". Сделано все красиво, вместо игрового поля с клеточками реальные ландшафты (правда, плоские), а вместо фишек "живые" игроки. AI тоже достаточно силен, так что поиграть в данную игру можно, хотя лично я бы предпочел сразиться с живыми соперниками за картонным полем (под пару литров пива).

Разобраться со второй тоже несложно. Помните Pizza Tycoon и его продолжение Pizza Syndicate? Так вот это их прямой потомок (даже не очень понятно, почему в названии стоит цифра "два", поскольку упоминания о первой игре с тем же названием мной нигде не обнаружено).

Для тех, кто этих игр не видел, скажу: во всех трех (я сюда включаю и последнюю) вам приходится создавать сеть пиццерий, причем заниматься приходится абсолютно всем - от аренды помещения и найма персонала до расстановки столов и составления рецептов этой самой пиццы.

Хотите знать мое мнение об игре? Да нет у меня никакого мнения. Кому-то интересно заниматься бизнесом в сфере общественного питания, а кому-то нет. Тем, кому интересно, новая игра понравится, а те, кому неинтересно, и смотреть на нее не будут.

Heroes Chronicles

Появились еще две части этой эпопеи. Если вы читали обзор первых двух частей в позапрошлом номере (а если не читали, то прочтите), знайте: все, что написано там, справедливо и для этих двух частей. Добавлю только, что появились новые типы поверхности да карты некоторых миссий стали очень большими. Ну и, естественно, сюжеты двух новых кампаний совершенно оригинальны.

Call to Power II

Лишившись приставки "Цивилизация", эта игра сняла с моей души громадный камень. Возможно, вы помните, что обзора первой части игры в Навигаторе не было? Теперь я могу честно признаться, произошло этот только потому, что не поднималась у меня рука как следует отругать игру, носящую столь славное имя. А написать о ней правду, не покрыв разработчиков последними словами, было бы невозможно. И вот теперь, когда игра стала называться просто "Зов Власти", можно как следует по ней пройтись. Сделать это было тем проще, что изменения по сравнению с первой частью не такие уж значительные. Однако, посоветовавшись с товарищами, решил не спешить с окончательной оценкой игры. Как показывает Internet TOP 100, у нее немало поклонников, значит, что-то такое привлекательное в ней есть. Ну что же, нашел я большого фаната всех Цивилизаций (CCtP в том числе), сейчас он занят изучением новой версии игры. Если удастся найти зерна жемчуга в этой груде навоза, в следующем номере будет представлено его альтернативное мнение.

Пока же коротенько скажу, что по сравнению с первой частью изменился интерфейс (в лучшую или в худшую сторону - сказать трудно), графика и еще кое-какие мелочи. Появились государственные границы (почему-то все обозреватели дружно забывают, что впервые они были введены в Альфе Центавра), но работают они плохо. Во всяком случае, я не заметил, чтобы соседи их уважали: приходится постоянно отвлекаться от дела и выпроваживать назойливых оппонентов со своей территории. Короче, как справедливо заметили коллеги из Игромании: "Это не адд-он и не сиквел. Это патч".



Jagged Alliance 2: Цена Свободы

Владимир ВЕСЕЛОВ

Энрико Чивалдори лично провожал отправлявшуюся на разведку троицу до самого вертолета. "Помните, - говорил он, - ваше дело только разобраться в ситуации, найти место для базы и закрепиться. После этого я тут же пришлю вам подкрепление. Не ввязывайтесь в серьезные сражения ни в коем случае". Иван Долвич усмехнулся, похлопал Энрико по плечу и сказал: "Я еще не выжил из ума, чтобы пытаться втроем разбить все войска корпорации. Не волнуйтесь, мы быстренько проскочим в горы, найдем там уютную норку, а уж потом прикинем, как действовать и какие силы тут понадобятся".

Жанр	Походовая стратегия
Издатель на территории России	Бука
Разработчик	SirTech
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
Multiplayer	Нет

Вертолет взмыл в небо и взял курс к побережью Траконы, а Энрико отправился в свой офис. По плану операции первое сообщение должно было поступить вечером, но его не было. Молчала троица и весь следующий день и еще два. Только к вечеру четвертого дня в Арулко добрался оборванный и голодный пилот вертолета и принес записку от Ивана, написанную в целях конспирации на русском языке. "Этот ...ный пилот умудрился налететь на гору, разбил вертолет и к ...ой ...ри расколошматил ноутбук. Попытаемся пробраться в Варез и выйти на связь оттуда". Итак, с самого начала операции все пошло вкривь и вкось. Ситуация была критической.

"Там, где мы бывали, нам танков не давали, репортер погибнет – не беда"

Наш спецкор Иван Долвич попал в весьма непростую ситуацию. Хотя я и не сомневаюсь, что он выйдет из нее с блеском (как всегда), в данный момент ему не до написания статей в Навигатор, так что придется мне рассказать об игре самому.

Jagged Alliance 2: Unfinished Business относится к основному JA2 так же, как Jagged Alliance: Deadly Game к основному JA1. Этой хитрой фразой я хотел сказать, что это не просто адд-он, а дополнительная игра, не требующая для инсталляции основной. Кроме того и сама ситуация весьма похожа на JA:DG, вам не нужно вести глобальную войну, добиваться поддержки населения, заботиться о производстве. Вместо этого имеется локальная шпионско-террористическая операция, правда, довольно продолжительная. В Траконе вы можете посетить 24 сектора, причем почти во всех изначально присутствуют весьма значительные силы неприятеля. Впрочем, вам вовсе не обязательно зачищать все 24 сектора, есть несколько альтернативных путей к победе и каким именно вы пойдете зависит от многих факторов, в том числе и от состава первоначальной команды. Расскажу, для начала, о ее формировании.

Возможность переноса сэйвов из старой игры в новую, о которой так много говорили, означает всего-навсего, что вы можете привести ситуацию с наемниками к тому виду, который был у вас раньше. То есть, все наемники, которые участвовали в операции и характеристики которых улучшились, получат эти улучшенные характеристики. Если кто погиб при освобождении Арулко, то и тут он будет числиться погибшим. Оружие и снаряжение, которое было у наемников, в новую игру не переносится, но за то и цена найма не изменяется. Еще вы совершенно бесплатно получаете своего сгенерированного персонажа (в противном случае за тестирование придется отдать кругленькую сумму в 3000 монет).

Система найма бойцов приведена в соответствие с сюжетом игры, деньги вы платите всего один раз, и наемник не может покинуть вас до окончания операции. Причем, как вы, наверное, поняли из предисловия, наняв команду перед началом игры, вы потом не сможете ее пополнить. Впрочем, в игре заложена возможность починить ваше средство связи (такой квест), после чего можно будет действовать привычным образом.

Есть и еще одна возможность пополнения команды – наем NPC. В разных местах Траконы вам повстречаются люди, готовые вступить в ваш отряд. Причем с некоторыми из них вы уже знакомы, одним из первых вы повстречаете Джона Калба, помните, вам пришлось сопровождать его вместе с женой до аэропорта, а потом он подарил вам два мощных револьвера? Ну а теперь он решил тряхнуть стариной и стать на путь "Солдата удачи".

С финансированием операции в игре все обстоит предельно просто, деньги добываются из карманов убитых врагов и из тумбочек мирных жителей (как не странно, но они не протестуют). Кроме того, добравшись до центра Вареза (так называется единственный в Траконе населенный пункт), вы найдете там крутого торговца, который продает и покупает абсолютно все. Смею вас уверить, к этому времени вам будет что ему продать, трофеи в игре необычайно богаты, так что есть возможно не только вооружить свою команду по первому классу, но кое-что пустить в продажу. Впрочем, поскольку где-то до середины игры деньги вам не особенно нужны, торопиться все продавать не стоит.

"На пикапе драном и с одним наганом первыми врывались в города"

Боевые действия особых изменений не претерпели. Новые фишки,





● В Торконе всего лишь один город - Vorrez

вроде определения зон поражения, хотя и сделали игровой процесс более удобным, но суть его не изменили. Вам все так же придется гонять своих наемников, где бегом, где ползком, а где на карачках, загонять их на крыши и устраивать засады. Противник тоже действует привычным образом, хотя мне и показалось, что AI стал несколько умнее. Впрочем, поскольку враг как всегда имеет громадный численный перевес, делать его слишком умным было бы не правильно.

Особенно тяжело приходится на первых порах, пока ваша команда малочисленна (даже на низшем уровне сложности можно нанять только двух достаточно сильных бойцов, добавив к ним своего персонажа и кого-то из аутсайдеров) и плохо вооружена. Уже в первом секторе вы встретите не менее восьми врагов, причем весьма крутых, ну а дальше все идет по нарастающей.

Понятно, что при таком подходе достаточно трудно сформировать сбалансированную первоначальную команду, ведь в нее должны входить специалисты всех профилей, причем взаимно дополнять друг друга. Вполне возможно, что вам придется на первых порах отказаться от найма любимых персонажей и взять кого-то другого, имеющего более разностороннюю подготовку. Во всяком случае, скажу, вам не обойтись без сильного доктора и специалиста по открыванию запертых дверей. А вот подрывник поначалу как-то не особенно нужен.

Большой проблемой становиться отдых ваших бойцов и их лечение. Пока вы не зачистите городские сектора, неприятель постоянно будет атаковать ваших расположившихся на отдых бойцов и не даст как следует поправить здоровье. За то с ремонтом вооружения все обстоит просто, обильные трофеи позволяют не заботиться о нем вовсе, а просто заменять потрепанное оружие новым.

Кстати, об оружии. Новые образцы появились, есть и кое-что весьма полезное, однако упор все же делается на привычные автоматы и винтовки. Тяжелое вооружение, вроде гранатометов, минометов и базук можно найти во вражеских лагерях или приобрести у торговца, но его будет катастрофически не хватать (хотя танков в игре и нет, враги иногда занимают такие укрытия, из которых их можно выковырять только чем-то очень серьезным). А вот с гранатами всех типов проблем нет, так что можно их тратить не жалея.

Гигантских жуков в Траконе нет (климат не тот), а вот тигры попадаются. Правда, не на открытой местности, а в поселках. Впрочем, не буду забегать вперед, и лишать вас удовольствия пережить шок от появления зтих хищников после зачистки одного из секторов.

"Но мы скажем тем, кто упрекиет..."

Я предвижу, что кому-то не понравиться малое число секторов, практически линейный сюжет игры и отсутствие нормальной зкономики. Согласен, все зто несколько обедняет игру, но есть и кое-что, ее обогащающее. Прежде всего, зто редактор миссий и кампаний. Ну да, вы можете сами нарисовать все сектора, расположить их в желаемом порядке, придумать кучу квестов и т.д. Хотя дело зто далеко не простое (редактор сделан достаточно удобно, но больно уж много в нем опций и связей), я предвижу, что такие самодельные кампании вскоре появятся. А значит прохождением двадцати четырех секторов Траконы дело не ограничиться.

Еще хотелось бы извиниться перед отечественными игроками за то, что я ничего не говорю о русификации игры. Дело в том, что она еще не закончена (зтот материал писался по любезно предоставленной компанией "Бука" английской версии), на настоящий момент предполагается, что русская версия появится в продаже где-то в январе. Впрочем, зная обстоятельность "Буки", можно предположить, что будет она достаточно хорошей.

Именно из-за того, что русская версия пока не готова, я решил поместить этот обзор в блок "Вести с передовой". Вполне возможно, что ознакомившись с финальным вариантом мы еще к игре вернемся (да и Иван Долвич, разобравшись с врагами обязательно что-нибудь нам напишет).

Ну и последнее, хотя зто, как не крути, адд-он, мы сочли возможным выставить ему рейтинги. Дело не только в том, что игра не требует непременного наличия у игрока основной версии. "Цена свободы" отличается от "Агонии власти" самим подходом, так что зто совсем отдельная игра.



● Когдо несколько месяцев нозод в сети появился скриншот с розбитым вертолетом, то в голову срозу же лезли нехорошие мысли, воспоминония о вреде зениток для здоровья и что-то о скорой кончине офицеров противовоздушной обороны Троконы. Все окозолось гороздо ужосней, пилотом вертолето был обкурившийся хиппи...

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Сложность: высокоя
Зноние онглийского: не требуется

Павел Шумилов

Противостояние 3 / Sudden Strike



Жанр	real-time wargame
Издатель	CDV
Издатель территории России	"Руссобит-М"
Разработчик	Fireglow
Требуется	Pentium 200, 32 MB RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 MB RAM
Multiplayer	Internet, LAN, modem

Ну что, думали, кончилась Россия? А вот вам (вместо слова "вот" каждый читатель может представить жест, наиболее соответствующий его, читателя, культурному уровню)! Сколько ни вывози наши таланты за бугор, сколько ни корми их там идеологически вредными кнедликами да шпикачками, сколько ни пои замечательным немецким темным пивом, а не забудет о Родине наш человек. Ностальгия пробьется и не только в многостраничных письмах издалека, заботливо оклеенных дойчмарками. Давно уже вышедшая в Германии стратегия Sudden Strike появилась и у нас, в русском варианте. Вернулось и название, теперь игру надо величать "Противостояние 3". Западные игрообозреватели ошибочно считают, что "3" - это цифра, и стараются писать ее в римском варианте, тремя палками. Наивные, где ж они второе-то видели, не считать же набор миссий "Опаленный снег" полноценным продолжением? Читатели "Навигатора", вы готовы узнать правду? Это не цифра "тры", это буква "зю", а полное название игры – "Противостояние Западу", замаскированное разработчиками в целях политкорректности. Ну что, постоим за землю русскую?

Впечатление первое. Имидж – ничто!

Сложно оценивать графику этой игры. С одной стороны, она устарела еще до появления на свет первых известий о проекте, подтвердила эти подозрения в демо-версии и ни на пфеннинг не изменилась к релизу. Она спрайтовая. 3D-акселератор, скрежеща кулером, тщетно пытается понять, зачем его заставляют делать то, с чем отлично справилась бы его одномегабайтная прабабушка.

Ну да что тут поделать, группа "Hi-Fi", выступая от фракции спрайтов, заявляет: "Нам не дано!". Смиримся с этим. Потому что с другой стороны...

С другой стороны, графика в игре великолепна. Она встает в один ряд с лучшими образцами "плоских" стратегий, а воргеймеры играют, но "стараются не смотреть, потому что от счастья - такое бывает - можно запросто помереть". Понимание приходит не сразу. Лишь через несколько наполненных практически непрерывным действием сценариев осознаешь, что помимо пятнистой поверхности есть еще множество отлично отрисованных деталей: разнокалиберные дома и домишки, сараи, стога сена, деревья и кусты... А кроме клоунов-пехотинцев, на поле боя присутствует огромное количество видов техники, модели которых хочется выдрать дебагером и поставить на полку, настолько они красивы. Несколько смущает, пожалуй, лишь статичность карты – вода не течет, деревья не машут

Шок – это по-нашему!

Скажем же огромное общечеловеческое спасибо компании "Руссобит-М", издавшей игру у нас. Сказали? Ну и хватит, пожалуй, благодарностей. Ибо это название, известное у нас лишь по отстойным играм "Олигархия" и "Spring of Life", на хорошие мысли пока не наводит. Возможно, у них все еще впереди, но пока блины получаются все больше колобками. Хотелось бы знать, чью именно светлую голову посетила темная мысль заменить оригинальный readme на ма-а-аленький эксклюзивный файлик от "Руссобита". В нем сообщается несомненно ценная информация о том, что можно присвоить управляющим клавишам новые значения, отредактировав вручную файл "key.map" (подразумевается, что все знают "скэн-коды" клавиатуры назубок). Похвально, что издатель доводит до сведения покупателей факт, не отраженный в мануале, но, к сожалению, мануал не отражен в jewel-версии. И купившие ее будут вынуждены учиться на ходу, оставшись без стандартной информации о производителе, системных требованиях, особенностях игры, найденных глюках и управлении (смотрите врезку с "горячими клавишами", это несколько облегчит труды). Конечно, среднему российскому геймеру не составит труда без всяких мануалов разобраться даже в китайском симуляторе двадцатитивесельной атомной подводной лодки, но за такую самодеятельность издателя стоило бы поставить как минимум в угол. А то и еще куда подальше.

Но самое-то страшное не это, вышеприведенные мелкие издательские пакости общего впечатления не портят. Самое страшное – это озвучка. Дорогие "Руссобиты", объясните мне, зачем нужно было искать добра от добра (в оригинальной игре каждая из трех сторон говорила на своем языке)? Зачем, зачем было нужно звать для озвучивания игры продавцов-кавказцев с близлежащих рынков, полупьяных грузчиков оттуда же, а также представителей различных сексменьшинств и недоучившихся студентов театральных вузов с такими голосами, что их не подпускают даже к русифицированию бразильских "мыльных опер"? Наконец, кто вам сказал, что немцы говорят с этим ужасающим прибалтийско-казахским акцентом, почему вы решили, что США посылало на войну в Европу только потомков русских белоэмигрантов, поголовно снятых с занятий у логопеда, и с какой радости в водители броневиков в Советской Армии берут только армян? Слышь, Русь, птица-тройка, куда несет-то тебя? Не дает ответа...

В общем, пока что впечатления от деятельности "Руссобита" на поприще издания игр ассоциируются с известной цитатой: "Руссо туристо, облико морале! Ферштейн?" Нихт ферштейн, товарищи издатели. Франкенштейн.


Штурм на побережье Нормандии, мясорубка еще та...

нам ветками, создавая ветер. Но это с лихвой окупается грамотно сделанными "спецэффектами": вздымающиеся ввысь при артобстреле фонтаны земли, разлетающиеся осколки, открытый огонь и прочая пиротехника. Цель достигнута, ты веришь этому танцу пикселей на мониторе, погружаешься и проникаешься.

Кроме того, налицо высокая степень интерактивности. Прицельным огнем можно разрушить любой объект на карте. Дивизион "Катюш" с равным успехом разнесет сарай с засевшими там гансами или вскопает огород бабы Поли (покрыв при этом пару гектаров аккуратными воронками). В Westwood что-то говорили о "разрушаемых мостах"? Сколько угодно, сломали – восстановили, пока не надоест. Надоело – навели понтонный мост (впрочем, отнюдь не в любом месте). Microsoft радостно вещала, что "человечки по размеру наконец-то будут соответствовать зданиям"? Здесь все истинных размеров без громких рекламных заявлений (никто и не предполагал, что может быть иначе). Проволочное заграждение, являющееся препятствием солдатне или мотоциклистам, с легкостью наматывается на гусеницы танка. На те же гусеницы при желании можно намотать пару батальонов пехоты врага, но не получится - закидают гранатами.

Впрочем, разрушения и жертвы – не единственные проявления взаимодействия игрока с игрой. Не менее важное значение имеет возможность "использования" практически всего и вся. И тут понимаешь, что пехота - действительно "царица полей". Только пехотинцы могут занимать пустующие доты и блиндажи, приспосабливать под укрепление любой дом, залезать на наблюдательные вышки с целью повышения кругозора. Только они умеют устанавливать мины на пути противника и разминировать дорогу для своих. Наконец, именно пехота может захватывать позиции врагов и использовать по назначению их минометные и артиллерийские батареи, что временами играет ключевую роль в миссии. Кстати, эта возможность – один из интереснейших моментов игры, в корне меняющий стандартные представления и наработанные методы. А еще здесь великолепный звук (если не обращать внимания на "голоса"), разные виды оружия вполне возможно отличить на слух, сухой стрекот "шмайссеров" - это совсем не то же самое, что грохот станковых пулеметов. За противоборством батареи "сорокапяток" и нескольких танков можно следить, не глядя на монитор. В общем, "снаружи" все оказывается очень даже ничего, а как "внутри"?

Впечатление второе. Тот самый вкус...

Краткое отступление для тех, кто не в курсе, чем нам тут придется заниматься. "Противостояние 3" - тактическая игра, посвященная событиям второй мировой войны. Представлены все участвовавшие в боевых действиях стороны, за исключением японцев. Вот и все, остальное – багажом. Дальше мы будем воевать, а война – это вам не игрушки, "война – это война". Попытаемся же рассмотреть особенности игрового процесса более пристально. В двух словах – играть интересно. В трех – играть очень интересно. Обратите внимание на рейтинги внизу. Я собирался поставить в графе "игровой интерес" раза в два больше, но руководство рассмотрело мои пожелания и вежливо объяснило, что так не принято. Тем не менее, против большой медали во всю спину из благородного металла серебра возражать не стало. А это уже говорит о многом...

Карта в Sudden Strike (разрешите уж временами звать его так, по привычке) – обычный квадрат, ничем не объясняющий свою ограниченность, на карте расположены наши силы и войска противника. Временами появляются подкрепления, но особо на это рассчитывать не стоит. Есть задача, есть средства – нужно выполнять, отличие от настольных (напольных) оловянных баталий лишь в том, что все происходит в реальном времени. Пауза есть, но используется редко, ибо несерьезно это - тыкать пальцем каждому юниту, куда идти и что делать, мы тут не в BG играем. Мы тут играем в Георгия Жукова и Гейнца Гудериана, а стало быть, условия желательно приблизить к боевым.

Тем более, что наши подопечные от-

Управляющие клавиши

Начнем с мыши (примечание: LMB – Left Mouse Button, RMB - соответственно). Щелчок LMB выделяет юнит, двойной щелчок выделяет все юниты одного типа в некоторой эпсилон-окрестности. RMB – движение, атака и вообще все действия. RMB с нажатым Ctrl заставит войска построиться по прибытии на место, иначе они будут пытаться перемещаться в том же организованном беспорядке, в каком находились на момент получения приказания. Shift + RMB = система way-points.

Далее, группы. Выделенному отряду можно присвоить порядковый номер при помощи Ctrl + <цифра>, а затем переключиться на него, нажав эту цифру. Двойное же нажатие центрирует экран на отряде. При помощи Shift можно удалять войска из группы или добавлять их.

Клавиатурные команды. Вообще, львиная доля команд сосредоточена в квадрате Q-E-C-Z, обращайте внимание на хинты. Основные действия: Q – двигаться (полезно при перемещении орудий), W – атаковать, C – остановиться. Далее значения могут меняться: к примеру, пехота по кнопкам A и S устанавливает / удаляет мины, а ремонтники занимаются постройкой противотанковых укреплений. Кроме того, полезно знать такие команды, как R – удерживать позицию, и T – прекратить огонь (если нужно беречь боеприпасы или внезапно ударить с фланга).

Ну и не стоит забывать о кнопке "Pause". Вот, пожалуй, все.



Мост был разрушен, но саперы немцев успели навести понтонные мосты, не взирая на огонь

нюдь не страдают врожденным слабоумием и способны постоять за себя. Они вполне грамотно выбирают цели, разбираются со встречными вражескими отрядами, солдаты залегают под огнем и закидывают огневые точки гранатами, артиллеристы разворачивают орудия в сторону появившегося "вдруг" противника. Соответственно, ни в чем дурном не замечен и наш железный оппонент: он умеет грамотно держать оборону, реагируя на изменившуюся ситуацию; в зависимости от настройки "пассивный-агрессивный" может очень больно контратаковать; поддерживает свои передовые части огнем с тыла, не прочь зайти с флангов, держит в запасе свежие части и бросает их в бой по мере надобности. Умен, зар-р-раза... Что еще более повышает интерес к игре. Лобовые атаки практически не проходят, можно положить всю армию, тупо штурмуя непримечательную, но укрепленную высоту. Минные поля, противотанковые ежи и "колючка", батареи поддержки в тылу, отлично простреливающие все подступы – вот вам и фиаско на блюдечке с каемочкой (траурной, естественно).

Приходится вспоминать странные слова "тактика" и "стратегия" в их прямом значении. Кто сказал, что лучшая оборона – нападение? Лучшая оборона – это глубоко эшелонированная оборона; если по сюжету надо защищаться, обязательно постарайтесь заминировать подступы, разослать вперед "секреты", подготовить резервы и снабжение. Если атакуете (что намного тяжелее, потери практически всегда выше, чем у врага) – думайте, обходите с флангов и тыла, если есть авиация, бомбите, не забывайте артиллерию в арьергарде, помня о танковых контратаках. Можно с огромными потерями смять противника на одном участке и устремить все силы в прорыв, но гораздо умнее, если возможно, обойти, захватить вражеские дальнобойные средства и ударить в спину удивленному противнику. Зачастую поражение оборачивается победой и наоборот, стоит лишь расслабиться на минуту. Игра увлекает настолько, что простое стремление подобрать скриншоты затягивает на несколько часов. В памяти постоянно всплывают книги и фильмы про войну, вызванные игровыми ситуациями. Вот глубокий рейд по тылам – чем не "Звезда" Казакевича? А вот захват плацдарма и непрекращающиеся атаки врагов, и непроизвольно вылетает: "Батальоны просят огня!". Или накатывающиеся на позицию танки, танки, танки, люди не успевают меняться у орудий, пушки постоянно приходится разворачивать... Это бондаревский "Горячий снег". Такие дела.

Впечатление последнее. Только для тех, кто вправду крут!

Армия поклонников растет с каждым днем. Этому в немалой степени помогает возможность сравнивать свои достижения с другими: в игре есть система рейтингов, выставляющая вам по итогам миссии суммарный балл. Сама по себе идея не нова, такое было еще в C&C, но там оно, что называется, "не пришей, не пристегни", здесь же множество людей соревнуется, пытаясь улучшить результат соседа. В Германии (где Sudden Strike, кстати, по популярности обошел уже и Starcraft) вовсю проводятся чемпионаты, выпускаются новые карты для сингла и мультиплеера. Причем часто используется интересная система, в которой отбором к финальным соревнованиям служит как раз "рейтинговое" прохождение сингла. У "них" Sudden Strike – явный претендент на звание игры года.
А у нас?

На мой предвзятый и субъективный взгляд, перед нами одна из лучших стратегий этого года, показывающая, что спрайты списывать на свалку еще ой как рано. Интересная, увлекательная, сложная, заставляющая думать. Про войну, в которой, как выясняется, все-таки участвовали мы, русские. Реалистичная. Обладающая, помимо прочих достоинств, отличным мультиплеером. Игра, по праву получающая почетный "Серебряный компАс".

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.6

Время освоения: да получаса
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Дмитрий Смыслов

Европейские войны: Казаки

Жанр	RTS
Издатель	Руссобит-М
Разработчик	GSC Game World
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-350, 64 Mb RAM
Multiplayer	сеть, Интернет

Не может не радовать тот факт, что и наша игровая индустрия постепенно выходит на мировой уровень, а у рожденных в отечестве игр с каждым разом все больше и больше шансов на равных потягаться с продуктами признанных столпов забугорного игроделания.

Кроме того, стали стихать стенания и плачи по поводу кризисов различных жанров. Так что теперь вроде и 3D-шутеры делать не зазорно, и RPG находится чуть ли не на пороге золотого века, и RTS переживает очередную молодость.

В свете всего вышесказанного появление "Казаков" выглядит закономерным, так как игрушка полностью соответствует новым требованиям: создана украинской командой, но с ориентацией на западный рынок; на первый взгляд – обыкновенная RTS, но, если покопаться, можно найти немало оригинального; тщательно проработана как в игровом плане, так и касаемо внешней реализации; во многом способна реально конкурировать с большинством из уже вышедших "их" стратегий.

В двух словах

Материалы по "Казакам" появлялись на страницах журнала дважды: в начале прошлого года и всего пару номеров назад, так что вы должны помнить, что нам обещалось. Нужно отдать должное разработчикам: то, что планировали, воплотили в жизнь практически полностью.

Первое, что бросается в глаза, – это масштабность игры, проявляющаяся во всем. Судите сами, 16 противоборствующих сторон, к тому же, по заверениям разработчиков, это количество не является окончательным (об этом чуть позже); 6 видов ресурсов, каждый из которых жизненно необходим не то что для победы, просто для выживания; порядка 20 видов зданий; более 60 различных юнитов, весьма ветвистое дерево научного развития. Но лично меня окончательно добило то, что авторы сдержали обещание относительно 8000 одновременно находящихся на карте юнитов. Нет, экспериментально это проверить не удалось, но сомневаться оснований нет. Кроме того, есть возможность сыграть в реальные исторические сражения, правда, почему-то только по сети и ОЧЕНЬ объемная обучающая кампания.

Боюсь сглазить, но похоже, что разработчики всерьез взялись за ум и наконец-то перестали заполонять рынок всяческой халтурой разных жанров. Последнее время появляется достаточное количество по-настоящему интересных и оригинальных игр. Причем во многих из них реализованы, казалось бы, давно заезженные до крайней степени идеи и наработки. Однако благодаря авторскому таланту выглядят они очень привлекательно и действительно свежо.

Перед авторами невольно хочется снять шляпу, ими проделана действительно колоссальная работа, а ее результат заслуживает всяческих похвал.

База

Честно говоря, то, что получается в результате ваших градостроительных экзерсисов, не очень хочется называть базой, скорее - это поселок или город. Как водится, есть городской центр, исправно производящий рабсилу, гражданские и военные здания, а также всяческие оборонительные сооружения, вроде стен и башен. Тыловая деятельность целиком взвалена на хрупкие плечи пейзан, в поте лица трудящихся на полях, рубящих лес, крошащих скалы и горбатящихся в шахтах. Результатом их ударного труда является постоянное пополнение закро-



мов, погребов, подвалов и прочих укромных мест родины едой, древесиной, камнем, железом, углем и золотом.

Накопленные ресурсы тратятся, во-первых, на поддержание жизни в ваших гражданах (которые теперь постоянно требуют кормежки), во-вторых, на строительство, в-третьих, на производство юнитов, в-четвертых, на всяческие апгрейды, в-пятых, просто тешат самолюбие, потому что, скажем, золота - по определению - много не бывает.

Как уже говорилось, здания в городе можно поделить на гражданские и военные. К первым относятся жилые дома, хозяйственные постройки вроде кузницы, склада, академии, шахты и прочее; ко вторым – казармы, конюшни, артиллерийские депо и отчасти порты.

Заканчивая разговор о тыловом обеспечении ваших батальных успехов, нельзя не остановиться поподробнее на многочисленных апгрейдах, предусмотренных авторами практически для всего. Можно исследовать новые технологии, достигая при этом, например, повышения урожайности или ускорения создания войск, можно совершенствовать уже существующие и увеличивать производительность каких-либо зданий, можно тренировать войска, улучшая их характеристики. В принципе, ничего революционного, но авторы сделали ставку на величину списка доступных технологий и усовершенствований и не прогадали. Она вполне сравнима с размером аналогичного списка в Civilization, что для RTS весьма непривычно.

Армия

По сравнению с масштабностью всего остального, армия, состоящая всего из 4 родов войск: пехоты, кавалерии, артиллерии и флота, - выглядит как-то неприлично скромно. Но после некоторых умственных усилий приходишь к выводу, что такая ситуация объясняется всего-навсего объективной исторической реальностью. Действительно, в 17-18 веках такой состав вооруженных сил являлся исчерпывающим. Историческая достоверность напоминает о себе, когда смотришь на список юнитов, выступающих под знаменами каждой из соперничающих сторон. Здесь все, как было на самом деле, и, как бы ни хотелось игроку, а в рядах турков или алжирцев вы не увидите гусаров и кирасиров, а, скажем, донские казаки ни за что не станут проливать кровь за Францию или Пруссию (в отличие от запорожских, о чем скажу ниже).

При игре за любую из представленных наций вам доступно порядка 20 видов боевых юнитов, которых можно производить в практически неограниченных количествах и совершенствовать, пока не кончатся деньги. Доводятся до ума привычные до боли показатели вроде силы атаки, прочности брони, скорости постройки, меткости и "дальнозоркости". Каждый из названных параметров можно прокачивать или до определенного показателя (например, путем исследований в академии), или на несколько уровней (в соответствующем здании). Естественно, на все тратится некоторое количество ресурсов, причем, чем выше класс юнита, тем выше стоимость его прокачки. Так что не увлекайтесь: может статься, что после пары-тройки на первый взгляд необходимых, как воздух, апгрейдов или исследований в казавшихся бездонными закромах родины начнет гулять ветер. И самое обидное, что впоследствии эти апгрейды могут оказаться далеко не такими необходимыми, как думалось поначалу.

Полководцы, слишком дорожащие здоровьем вверенных им солдат, могут прибегнуть к услугам наемников. О них стоит поговорить особо. По сравнению с регулярной армией, у них есть несколько неоспоримых преимуществ. Во-первых, для их содержания не требуется еды, во-вторых, у них гораздо большая скорость производства, в-третьих, они могут быть иных наций и даже эпох, в-четвертых, их не так жалко - не родные все-таки. Но где плюсы, там и минусы, правда, их гораздо меньше. Итак, обходясь без еды, наемники требуют исправной оплаты своего далеко не самого легкого труда, в противном случае (то есть если иссякает золотой запас) они просто делают ручкой. Стоимость найма не фиксирована и меняется в полном соответствии с законами рынка; иными словами, чем больше вы наймете определенных войск, тем выше будет их стоимость в следующий раз. Вывод прост: прежде чем связываться с наймитами, хорошенько на-

бейте казну и прокачайте имеющиеся в наличие золотые рудники. Вообще-то, в большинстве случаев благодаря высокой скорости производства, относительно небольшой стоимости и предлагаемому качественному составу наемники вполне способны переламывать ход миссий.

Война

Всесторонняя подготовка – это, конечно, хорошо и правильно, но слава добывается не в казармах, а на поле боя, и самое интересное начинается именно тогда, когда армии встречаются в чистом поле. Военные действия в "Казаках" отличает большое количество возможных путей достижения успеха, в этом отношении они могут с полным правом именоваться игрой неограниченных возможностей. Любой игрок сможет реализовать любимую тактику и победить в привычном и удобном именно ему стиле. Желаете смести противника с карты, уничтожив даже воспоминания о нем? Пожалуйста, копите силы, собирайте орды и армады, скорее всего враг не устоит. Привыкли побеждать красиво? Нет проблем, развивайте науку, исследуйте новые технологии, прокачивайте войска, делайте так, чтобы один ваш кавалерист стоил пяти вражеских.

Важную роль при ведении боевых действий играет рельеф местности. Конечно, до того, что отряд можно спрятать в лесу, не дошло (а жаль!), но более привычные вещи, вроде большего обзора с холма или повреждения осколками скал при артобстреле в горах, реализованы максимально полно.

Как уже говорилось, в состав армии входят пехота, кавалерия, артиллерия и флот. Особенных нововведений не замечено, кроме, пожалуй, офицеров, призванных превращать неорганизованные толпы людей с чем-нибудь колюще-режущим или огнестрельным в цивилизованные формирования, да музыкантов, требующихся для облегчения офицерам исполнения их функций.

Внешний вид

Не хочется повторяться, но опять придется хвалить. Картинка в "Казаках" выглядит выше всяких похвал даже в небольшом разрешении. Отсутствие модного 3D компенсируется качеством спрайтов. Очень тщательно прорисованы все без исключения постройки и элементы пейзажа, здорово анимированы юниты. Вот только эффекты вроде огня, дыма, взрывов и прочего выглядят слабовато, да окружение практически не анимировано: ни птичка не пролетит, ни деревце не шелохнется, только мельницы крыльями машут. Симпатичны звук и музыка, причем для каждой из стран предусмотрено собственное музыкальное оформление. Управление просто и функционально, его освоение не должно занять особо много времени.

Ложка дегтя (для очистки совести)

В завершение статьи несколько слов о немногочисленных недостатках, без которых, к сожалению, не обошлось. Более всего огорчила однообразность пейзажей: какой тип местности не задавай - никуда не деться от бесконечных холмов, рощиц и зеленой травки. При строительстве некоторое неудобство может доставить отсутствие закрепления горящих клавиш для постройки определенных зданий, как это было еще в Warcraft'е. На мой взгляд, нужно больше вариантов построения войск при командовании офицером, что ни говори, а колонна, каре и плотный строй – это маловато. Не понятно также, чем объяснить отсутствие офицеров в кавалерии.





Пришло время подводить итоги, делать выводы и прогнозы - в общем, умничать напоследок. Без всякого сомнения, игра удалась на славу. Обычно в ходе создания игры авторский коллектив мало спит, через раз ест да и то на бегу, а споры до хрипоты при принятии какого-нибудь важного решения – просто неотъемлемый атрибут процесса, иными словами, "люди в творческом поиске". Так вот, если посмотреть на "Казаков", то можно с уверенностью сказать, что на время их создания в GSC Game World совсем вычеркнули из сознания такие понятия как "сон", "отдых", "досуг", а возможно, что и "личная жизнь". В результате получилась игра, которая по праву может называться лучшим из того, что до сих пор рождала отечественная игровая индустрия в жанре RTS.

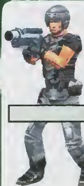
При этом авторы не собираются расслабляться и сбавлять набранный темп работы. В офисе GSC Game World опять "допоздна горит свет", в скором времени ожидается появление add-on'a к "Казакам", традиционно включающего в себя новые кампании, миссии, юниты. Кроме того, разработчики сетовали, что многое не вошло в оригинальную игру, например, те же анимированные пейзажи; остались нереализованными некоторые тактические задумки вроде возможности рыть окопы или брать вражеские корабли на абордаж. Все это также планируется сделать в add-on'e. Что ж, как всегда, нам остается только ждать, надеяться и предвкушать. Но, учитывая то, что ребятам из GSC Game World не свойственно обещать невыполнимое, существует очень большая вероятность того, что все обещанное найдет место в ожидающемся дополнении. По-моему, это будет действительно интересно.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не нужно

Вождь Быстрая Нога (в скафандре)



Starship Troopers: Terran Ascendancy



Эй, вперед, обезьяны!
Или вы хотите жить вечно?
Неизвестный сержант, 1918 год.

Читаете ли вы, мои маленькие любители стратегий, книжки? Хм, а в ответ тишина... Ладно, хорошо, что такое Starship Troopers? Фильм?! Два наряда вне очереди! Вот и в Blue Tongue работают такие же бездельники, которые прочитали пару глав произведения Хайнлайна, посмотрели фильм и давай игру делать. Как обычно, обещанного три года ждут, по пути к покупателю игра несколько раз меняла разработчиков и издателей и вот, наконец, ее достроили.

Жанр	трехмерная тактика
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Blue Tangue
Требуется	P-II 233, 32 Мб RAM, Direct3D (Riva TNT)
Рекомендуется	P-II 350, 64 Мб RAM, GeFarce SDRAM.

Мыльный жук

Книга, с которой все началось, была написана фантастом Робертом Хайнлайном в далеком 1960-м году и в тот же год завоевала престижнейшую премию Хьюго. Киноверсию эпического противостояния бронированной Мобильной Пехоты и Багов ждали более 35 лет, но то, что выпустили на экраны, привело истинных фанатов Starship Troopers в состояние шока. Вместо организованных бригад, десантирующихся с орбиты на индивидуальных капсулах в боевых бронескафандрах, по огневой мощи не уступающих танку, в фильме выдали на гора тонны пушечного мяса, мрущего, как тараканы при дезинфекции, а уж о том, что сотворили с расой Багов, лучше умолчу.



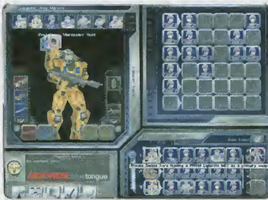
Когда в далеком 1997 году впервые появилась информация о том, что начата разработка стратегии по Starship Troopers, был обещан симбиоз книги и фильма, причем первая составляющая должна была доминировать. Только теперь стало понятно, что разработчики STTA явно слукавили: книгой здесь вообще не пахнет, вся сюжетная линия взята из фильма и... сериала. Я не шучу, существует сериал, более того, это мультсериал (ну, не совсем мультипликационный, все персонажи и декорации сделаны на Силиконах). М-да, загадочна американская душа, ваш покорный слуга не удивился, если был бы создан телесериал по "Титанику", причем большинство серий было бы отснято под водой, а в конце Ди Каприо оказался бы родственником Буратино, вследствие чего так и не смог утонуть.

Однако давайте не будем судить об игре по сюжету, ибо в большинстве стратегий он является второстепенным. Вполне возможно, что, если бы Starship Troopers делался строго по книге, ни один компьютер ее не "вытянул" (масштабы совсем другие).

Do the Evolution!

Нынешний год принес в раздел "Стратегия/тактика" существенные перемены. Главное потрясение было связано с выходом Ground Control: это была вторая после Homeworld игра, в которой можно было задавать войскам определенные формации, однако сделано это было на порядок лучше, чем в детище Relic. Кроме того, в GC впервые была сделана по-человечески камера со ступенчатым масштабированием поверхности.

STTA вполне можно назвать эволюцией идей, опробованных в Ground Control, некоторые даже могут заподозрить Blue Tongue в плагиате. Налицо все та же свободно вращающаяся камера с тремя степенями масштабирования, на-



Детская игро "одень куклу Борби"



Грачи прилетели. Целым взводом.

бор формаций, в которые может становиться ваш отряд, да и графика подозрительно напоминает предшественника. Основные, на первый взгляд, отличия связаны лишь с уменьшением численности ваших войск, но это лишь на первый взгляд. Особым добрым словом стоит отметить человека, ответственного за управление. Выполнено оно настолько удобно, что вполне может считаться одним из эталонов в жанре. Каждая из кнопок продублирована "горячей клавишей", что немаловажно в критической ситуации.

"Урезание" поголовья подконтрольных вам юнитов увеличило их индивидуальность. Поклонники X-Com в едином порыве роняют скупую мужскую слезу, ведь именно так мог бы выглядеть идеальная игра в режиме реального времени. Перед каждой миссией вам дадут возможность обмундировать ваших солдат по своему усмотрению. Интересная деталь: у каждого из ваших бойцов есть экспа, то есть Experience Points, а еще имеется с десяток характеристик, которые можно со временем повысить. Отсюда мораль: чем больше тараканов настрелял, тем больше экспы заработал, а там, глядишь, и звание повысят. Не знаю, как вам, а лично мне эта возня над каждым солдатом, знакомая по X-Com, доставила истинное наслаждение: нет ничего лучше, чем из откровенного аутсайдера вырастить машину смерти.

Дополняют картину приятные мелочи, которые заметно облегчают жизнь игроку. В частности, во многих миссиях доступна поддержка с воздуха, часто она бывает просто необходимой. В большинство скафандров встроены различные приспособления, облегчающие жизнь владельца.

По мере прохождения игры к вам присоединятся несколько второстепенных персонажей, без которых вы не сможете ступить и шагу. Для начала у вас появится медик-садист, бывший участковый врач, за считанные секунды поднимающий безнадежного солдата на ноги. В критическом случае он вызывает неотложку, правда, врачи тоже люди, так что число приездов реанимобиля ограничено.

Позже появляется бывший сантехник Петрович, ныне переквалифицировавшийся в инженера-ремонтника скафандров. Именно инженер-ремонтник станет вашим основным помощником, без которого ваши скафандры не протянут и половину миссии средней сложности. Кроме того, у инженера всегда найдется достаточное количество противопехотных мин, которые Петрович обожает сеять, где ни попадя.

Третий наш участник, Mist Trooper, практически полная копирка с Ghost'а из Starcraft. В ближнем бою он бесполезен, однако его снайперская винтовка не раз вас выручит в деликатной ситуации. Что характерно, при стрельбе из снайперки камера переключается на вид "из глаз", так что получается некое подобие Deer Hunter'а. Как же живописно трепыхается в воздухе летающий таракан после удачного выстрела...

Последним на сцену выходит псионик. Этот мозговитый товарищ обожает стравливать Багов между собой, нашептывая давно забытую фразу из трех слов, а так он вообще добрейшей души человек, мухи не обидит.

Дезинфекция

В GC противостояние шло между двумя, по существу, одинаковыми группировками, отличавшимися чисто визуально. В Starship Troopers же борьба идет с совершенно чуждой человечеству цивилизацией Багов. В фильме они порядком "отупели", однако этот примитивизм, чуждый книге, как нельзя лучше подошел для игры. Многим стратегам порядком наскучила война с пришельцами, по техническому развитию превосходящих землян на голову, хочется много, очень много мяса. Последней отдушиной были Зерги, вот теперь им подоспела достойная замена.

Бестиарий фильма был существенно дополнен и переработан, одни только жуки-воины имеются в нескольких модификациях. Теперь вам придется иметь дело с такими добрейшими существами, как жуки-камикадзе, жуки-артиллеристы, одаривающие ваших солдат ведрами едкой кислоты, и прочее, прочее, прочее. Стоит также отметить жука, исполняющего роль местного ходячего тарана, способного за один разбег уложить половину вашего отряда (при условии, что бойцы не в броне). Несмотря на явный недостаток интеллекта, многие из этих тараканов-переростков способны на вполне адекватные действия, например, вызвать подкрепление.



Большоя тусовко спускоется с гор



"Чому ж я не сокіл, чому не літою..".

Игравшим в Starcraft наверняка известен Hydralisk Rush. А вот теперь представьте, как это действие выглядит в полном 3D, при этом всей ораве вы можете противопоставить лишь горстку своих бойцов, правда, зачастую очень хорошо вооруженных и бронированных. Именно поэтому детализация как ваших солдат, так и Багов не слишком большая: представьте, что на вас одновременно нападает с полсотни гигантских тараканов, каждый из которых состоит из полутысячи полигонов. Тут и пресловутая

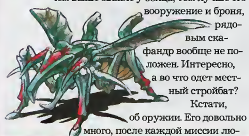


GeForce подавится. Вместе с тем, их анимация достойна всяческих похвал, движения настолько естественные, что зачастую принимаешь эту кучу полигонов за живое существо.

Как вы уже, наверное, поняли, тактика Rush, обычная для классических стратегий, тут попросту не пройдет. В такой ситуации тактика играет одну из первых ролей, ведь потеря нескольких солдат вполне может стать для вас фатальной, да и на то, чтобы натренировать новых, потребуется их несколько миссий. Важно правильно вооружить своих пехотинцев, благо, к каждому жуку имеется подробное описание (чем не UFOпедия?), в котором также указано, что конкретное насекомое больше всего не любит. Чаще всего, лучшим средством оказывается огнемет, с помощью которого можно приготовить тонны жучиного барбекью.

Интендант - это не работа...

Те, кто смотрел фильм, больше всего негодовали по поводу обмундирования пехотинцев, точнее, их практически полной незащищенностью перед Багами. К счастью, в сериале по Starship Troopers все же имелись боевые скафандры, так что большая часть ваших войск будет бегать голодранцами лишь несколько первых миссий. Далее появится возможность нацепить на себя бронекостюм, коих имеется 3 варианта, каждый из которых, соответственно, имеет еще три модификации. Скафандры 1-го и 2-го класса имеют способность к затяжным прыжкам, что иногда на корню меняет тактику. Характерная деталь: чем выше звание у бойца, тем лучше его вооружение и броня, рядовым скафандр вообще не положен. Интересно, а во что одет местный стройбат?



Кстати, об оружии. Его довольно много, после каждой миссии любой из стволов можно отмодифицировать, лишь бы была экспа на это. Единственное, чего не хватает для полного счастья, - это средства от тараканов. Однако не надейтесь, что вы сможете вооружить каждого рядового рычагастым пулеметом, ибо в игре есть такие понятия, как "умение" и "максимально поднимаемый вес". Кроме того, боец в средней или тяжелой броне уже не сможет взять в руки такие необходимые орудия производства, как миниатюрная атомная ракета или обыкновенная базука, что, честно говоря, довольно странно. В качестве компенсации некоторые скафандры оборудованы ракетными установками, но их явно не хватает. Вот и приходится постоянно таскать с собой пару бойцов в легкой броне, вооруженных оружием массового поражения.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется



● Ой, что это так бумкнуло?

Отдельно следует отметить портативную ядерную ракету. Пожалуй, это наиболее оригинальное оружие в игре. Главное - не переусердствовать, иначе неудачным выстрелом можно отправить к праотцам половину всей команды.

Двойной баг

В последнее время у Microprose появилась тенденция к играм, которые "благодаря" своим мелким, но многочисленным глюкам и недоработкам, зачастую полностью отбивают желание в них играть. Starship Trooper, несмотря на то, что находился три года в разработке, все же не лишен некоторого количества недочетов.

Как жуки, так и ваши подопечные обожают застревать на необъятных просторах карты. Самый веселый и распространенный глюк связан с попытками бойцов запастись боеприпасами в соответствующих контейнерах. Частенько амуниции на всех не хватает и солдаты в недоумении начинают нарезать бесконечные круги вокруг ящика; зачастую это явление носит массовый характер, не брезгуют такими маневрами и Баги. Самое неприятное заключается в том, что при столкновении нескольких юнитов во время этого "путешествия таракана вокруг стакана" они намертво застревают и требуется порядочное умение, чтобы их распутать.

Не идеальна и графика: неприятное впечатление производит вода, которая больше похожа на застывшее желе, кроме того, есть определенные недочеты и в моделировании (в частности, при максимальном приближении видны обрывы полигонов в моделях оружия).

Есть недочеты и в геймплее: раздражает тот факт, что во время миссий пехотинец не может выбросить или подобрать свое оружие. Создается впечатление, что руки бойца густо намазывают клеем "Момент", дабы тот не потерял казенный ствол.

И все же перечисленные недочеты и глюки не настолько сильные, чтобы отбить желание играть в эту отличную игру. Достаточно небольшого патча, и Starship Troopers будет чуть ли не идеальной.

Будет ли продолжение банкета?

Безусловно, Starship Troopers: Terran Ascendancy можно считать новой вехой в истории тактических игр. В ней соединились шикарный геймплей, неплохая, по сути, сюжетная линия, а также графика, поставившая новые стандарты в жанре. К сожалению, все же игры по книге мы не получили, однако та тщательность, с которой сделаны Starship Troopers, с лихвой перекрывает этот довольно значительный недостаток.

И все-таки увидим ли мы когда-нибудь "настоящий", хайнлайновский Starship Troopers? Сдается мне, что если нечто подобное и будет, то вряд ли оно будет относиться к стратегии, скорее это будет шутер. А жаль.

Дмитрий Смыслов

ZEUS: Master of Olympus

Жанр	Стратегия
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	Impressions Games
Требуется	Pentium 166, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 266, 64Mb RAM

Это не со мной, это – дежа вю!
Земфира

Именно мысль, вынесенная в эпиграф, долбила мой многострадальный мозг на протяжении первого получаса игры в Zeus: Master of Olympus. Причем к подозрениям относительно названного психического расстройства примешивались горечь и обида на разработчиков, а с языка уже готово было сорваться что-то вроде гневного: "Доколе?! Года два назад был Caesar III, в этом – Pharaoh и уж не знаю кем ему приходящаяся Cleopatra, теперь вот Zeus. Похоже, что авторы решили собственноручно загубить себе репутацию, доведя некогда революционную идею до неудобоваримого абсурда". Но, слава Богу, часы показывали далеко за полночь, язык уже не ворочался, так что ни "Доколе?!", ни что-либо еще с него так и не слетело. А ведь могло некрасиво получиться, в игре-то на самом деле немало оригинального.

Сначала быстренько о том, что оставлено практически без изменений, а потом о нововведениях.

Или все-таки дежа вю?..

Как и в упомянутых предшественниках, вам предстоит "поднимать целину", правда, на этот раз древнегреческую. Не вдаваясь в детали, суть и логика игры прежняя: размечаете участок под жилую застройку; шлепаете вокруг здания снабжения и обслуживания; доводите до должного уровня культуру, охрану и прочее необходимое для нормального развития; завершающим аккордом разбиваете в окрестностях парочку памятников садово-паркового искусства и с гордостью смотрите, как жалкие лачуги постепенно превращаются в фешенебельные кварталы. Помимо этого нужно также наладить отношения, в основном - торговые, с соседями. Однако есть вероятность, что кто-то из сопредельных правителей решит вас слегка захватить и немножко заставить платить дань. В этом случае, как понимаете, "вставай, страна огромная". А как вы думали, быть мэром в Древней Греции - это вам не Москву творениями Церетели украшать.

По сравнению с Pharaoh'ом, не изменилась и структура игры. Есть 10 кампаний, поделенных на определенное количество эпизодов. Выполняете условия эпизода – victory и переход в следующий, нет – defeat и, если желаете, replay. 7 кампаний имеют строгую сюжетную линию, историческую или мифологическую, 2 – только некую сюжетную направленность, достижение экономического или военного господства, а в последней вообще нет никаких сюжетных ограничений.

Нет, не дежа вю!

Теперь о самом интересном, о том, чем Zeus разнится с прошлыми хитами Impressions Games. Если ранее в подобных играх авторы уделяли основное внимание экономической или военной моделям, то в данном случае вам придется учитывать еще один немаловажный элемент, а именно, Богов и Героев. Не спорю, небожители присутствовали и в Caesar'е, и в Pharaoh'е, но именно в Zeus их присутствие стало наиболее ощутимым. Простейший пример: первая кампания, второй эпизод. Для его успешного завершения требуется произвести 48 блоков мрамора. Все бы хорошо, но по единственному месторождению неспешно прогуливается кошмарная гидра, победить которую силами ополчения не представляется никакой возможности. Как говорят янки: "Это работа для супер-героя!". К его-то помощи и прибегнем, в данной ситуации таковым будет Геракл. Строим в городе его святилище, выполняем поставленные условия и через некоторое время можем наблюдать на улицах легендарного воина собственной персоной. Далее жестокая схватка с чудовищем, закономерная победа (хорошие всегда побеждают) и путь к цели открыт. Геракл степенно удаляется совершать дальнейшие подвиги, вы ставите около месторождения несколько мастерских, и остается только наблюдать, как послушные рабочие медленно, но верно добывают ценные минералы, приближая вашу победу. Такой вот опиум для народа.

Но прибегать к помощи легендарного при каждой неприятности – это неправильно. У богов с героями и своих забот хватает. Для решения ординарных проблем, вроде защиты города от набегов жаждущих легкой наживы соседей или же организации собственных, человечество придумало армию. В Zeus вооруженные силы состоят из ополчения, элитной пехоты, кавалерии и флота. Состав, в принципе, стандартный, но изменилась система формирования ваших захватнических или, наоборот, освободительных орд. Забудьте про "военкоматы" и "академии". Теперь качественный состав армии зависит исключительно от условий проживания и снабжения военнослужащих. Так ополчение можно получить из стандартных городских кварталов, достаточно построить дворец, а чтобы похвастаться перед противником фалангами или кавалерией, придется раскошелиться на постройку элитного жилья и организацию бесперебойного снабжения таких кварталов доспехами и лошадьми.

В остальном игра очень похожа на Pharaoh, невероятно захватывающая экономико-градостроительная головоломка с оригинальным сюжетом и нестандартными решениями, чего же еще пожелать? При этом здесь довольно симпатичные графика со звуком, несложный (хотя и слегка изменившийся) интерфейс и весьма объемный help.

Иными словами, в лице Zeus мы получили еще одну игру, которая способна и порадовать опытных игроков, и привлечь новичков, не определившихся со своими игровыми пристрастиями.



Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Маша aka Jennifer



Sacrifice

Reach out for your holy grail,
Enslave us and make us
Your god's sacrifice!!!
Blind Guardian. The Script for My Requiem

Жанр	RTS с элементами Action и RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Shiny Interactive
Требуется	Pentium 266, 64 Mb Ram, 4x CD-ROM, 3Dfx
Рекомендуется	Pentium 300, 128 Mb Ram
Multiplayer	LAN, Local, Internet

Несколько лет назад никто и слыхом не слыхивал про вредное словечко "клон". Каждая игрушка представлялась неискушенному глазу (не испорченному всякими Кваками и Старкрафтами) чем-то абсолютно удивительным, замечательным и не похожим ни на что остальное. Сейчас же, сами знаете, не клон, так киллер (тот же клон, но понавороченнее). Редко можно встретить игрушку, в которой много принципиально новых (не улучшенных, не доработанных, а именно новых!) элементов. Разработчики, устав от поиска идей, начинают смешивать разные жанры, надеясь, что в итоге получится замечательная игрушка, хотя в большинстве случаев рождается эдакий уродец Action/RPG/Sports/Puzzle. Нежизнеспособный, естественно.

На сей раз за дело взялась компания Shiny Interactive, выпустившая в свет игру Sacrifice. Экспериментов в ней много, но... Сразу скажу, что новых и принципиальных вещей в ней микроскопически мало. Очень уж она похожа на все эти трехмерные стратегии типа Populous и River World. Но частично. И, опять-таки, элементы... Итак, разберем подробно, что, как и откуда.

Мир Sacrifice

Сюжет игры прост, как пара валенок. Главный герой, весь из себя таинственный, загадочный и самоотверженный, после сокрушительного поражения в одном из измерений попадает в мир, которым правят несколько богов. Его цель - стать верным слугой и пророком одного из них, способствуя унижению, упадку и уничтожению всех прочих. Ах да, герой является магом (видать, сильным), и посему боги рады его заполучить в союзники, хотя выслуживаться тоже придется. Само собой, отблагодарит бог (или богиня) щедро.



Воевать придется долго и упорно, ибо обширен пантеон божеств:

Персефона - единственная присутствующая дама. Богиня жизни и правосудия. Ее сопровождают лесные атрибуты и символы, в войсках присутствуют друиды, кентавры и прочие забавные зверюшки. Суровая. Девиз: "Стальной рукой и железной пятой склонить всех к миру во всем мире!".



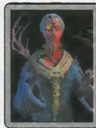
Джеймс - бог земли и мира. Самый большой пацифист из всей тусовки. Вечно призывает всех к дружбе и согласию, что приводит к полной моральной неустойчивости: союзничает со всеми подряд.



Стратос - бог воздуха. Мнит себя лордом небес и думает, что он самый умный из всех, за что его и недолюбливают. Выглядит он достаточно забавно: очень маленькая голова спрятана в плечах, а над ней реет ярко-желтый воздушный шарик с нарисованной рожицей.



Пайро - бог огня и хаоса. Часто оправдывается, что огонь - это свет и что сам он вообще-то хороший, потому как способствует прогрессу. Странно, но ему никто не верит.



И, наконец, *Чарнел*. Смерть, страдания, пытки, кровопролитие и все в таком духе. Мрачен и злобен. Плохой, одним словом.

Конфликт между богами начинается сразу после появления героя в данном измерении. Друг героя, подозрительный старикашка с еще более подозрительным ненашенским посохом в руках, озвучивает предсказание на тему "а казачок-то засланный!". Мол, один из богов планирует мир разрушить, а всех остальных тихо порешить. Вот тут-то все друг на друга ка-а-ак накинулись!

А у главного героя, помимо всех этих божественных дел, есть и своя собственная головная боль - случайно встречается на его пути старый враг, Мардук, успешно разгромивший его в каком-то измерении. Так что с этим тоже надо будет разбираться...

Брифинг

Герой находится перед лицом пяти божеств. После того, как они всласть наспорятся, можно будет выбрать миссию для прохождения - одну из пяти. Еще пару раз, по мере прохождения кампании, выбор будет столь обширен, но потом ограничится сначала четырьмя, потом тремя... Разумеется, миссии за богов, кому насолено слишком много, становятся недоступными.

Всю игру над героем парит полуптичка, полубабочка, расой familiar, именем Зизикс. Единственное его предназначение - верой и правдой служить герою ментором. Он проводит все три обучающие миссии, а потом рассказывает о тех или иных заклинаниях, монстрах, существах, волшебниках и иных объектах, а также дает подсказки по прохождению миссии. Правда, не по первому требованию, а когда сам захочет.

Правила игры

Под наше чуткое руководство, естественно, главный герой и попадает. Единственное, что может он делать - это колдовать. Даже малюсенького пинка самой завалящей мушке он отвесить не в состоянии. Зато можно бегать! И колдовать!

Бегать - это, конечно, прекрасно (вид из глаз, чувствуешь себя настоящим полководцем), но и абсолютно ясно. А вот про "колдовать" следует разъяснить.



● Зрители вокруг маега алтаря, разинув рат, наблюдают за процессам конвертировония

Есть три области для познания: призывающие, личные и подручные заклинания. Войска можно набрать исключительно путем колдовства. Тут надо особо отметить, что в игре каждое существо, за исключением волшебников и Зизикса (который вообще бессмертен и неуязвим), обладает душой. Чтобы призвать какого-нибудь монстра, требуется от одной до трех душ. Эти эфемерные субстанции можно получить двумя путями: либо они даются в начале миссии, либо их надо отвоевывать у противника.

Когда убивают бойца под твоим управлением, над его истерзанным телом начинает плавать голубенький плоский человечек. Маг к нему мчится на всех парах - душа всасывается сама собой и ее можно спокойно пускать в дело. Сложнее обстоит дело с воином противника (хотя у меня, если честно, едва язык повернулся назвать воином эдакое страшилище о трех ногах и одном глазу на весело раскачивающемся стебельке). Умирая, они оставляют после себя тоже плоского человечка (или больше, если монстрик серьезный был), но уже красненького. И просто так этот красненький телом нашего волшебника не впитается. Надо с этой вражеской душой произвести сложный обряд, называемый конвертированием (образно выражаясь, обмен их красной валюты на нашу родную, голубую).

Выглядит это более чем прикольно: из появившегося в воздухе портала выскакивает некий тип, похожий на миниатюрного палача (называется sac-doctor), и начинает бурить тело огромным сверлом. Потом накидывает на душу светящуюся сеть и, весело подпрыгивая, уносится с добычей в сторону вашего алтаря. Там он начинает танцевать, над алтарем в судорогах бьется убиенная животина и в конце наступает большой "БУМ", после чего он исчезает, а душа переходит в наше распоряжение.

Зизикс: *Вот фонтан маны. Вероятно, в стародавние времена, когда земля рвалась на куски и формировались первые летающие острова, был ужасный выброс магической энергии, и бла бла бла бла бла... В общем, древняя история.*

Типа база

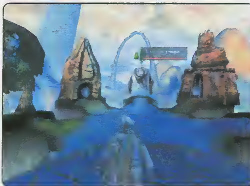
Итак, алтарь. Эквивалент базы в обычных стратегиях. На алтаре конвертируются души врагов, он понемногу восстанавливает ману и жизнь, а еще, пока он есть, маг бессмертен. Умерев, он оживает, как только восстановит запасы скудного здоровья настоящего волшебника. Разрушение алтаря ведет к полному и бесповоротному "Your are defeated!". Чтобы победить другого мага, надо, разрушить его алтарь. Разумеется, и это обряд, и тоже с использованием sac-doctors. Ваш волшебник должен приблизиться к вражескому алтарю, схватить за шиворот одного из самых ненужных своих монстров и принести его в жертву. Доктора станцуют свой танец, монстрик умрет и все будет хорошо.

В игре два ресурса - души и мана. Генераторами маны служат фонтаны маны (manaliths), обряд захвата которых - один из красивейших в игре. Первым доступным заклинанием является призыв манахора, миленького существа, которое, ошиваясь близ мага, служит ему мини-маналитом, т.е. мана регенерирует так же быстро.

Джеймс: *Эй, подождите! Разве для нас не достаточно войны?*
Все: *НЕТ!*

Битва

Управление войсками элементарное, особых затруднений не вызывает (особенно учитывая специфический для стратегий взгляд из глаз). Присутствует создание отрядов (в каждом по двенадцать существ), которые



можно закреплять за "цифирьными" кнопками. Отрядом и существами по отдельности можно охранять дружественные создания и нападать на враждебные. Приятно, что есть возможность выстроить любой отряд по-разному - от фаланги до полукруга.

Во время схватки маг практически беспомощен. Он может павлином носиться по полю боя и, уклоняясь от выстрелов, собирать души своих убитых воинов, спешно совершать обряд над вражескими (пока их маг не захапал), вызывать на место убитых новых монстров и подлечивать себя и тех, на кого маны не жалко. Еще можно швырять во врага валунами и прочими нападающими заклинаниями.

А войска ведут себя достаточно пристойно. Нигде не застревают, идут, куда пошлешь, и дерутся умно. Можно задать сложный маршрут - все равно побегут, как миленькие.

Баян для козы

То бишь об элементах RPG. Главный герой имеет возможность набирать опыт и качать уровень. Все элементарное просто: прошел миссию - получил новый уровень. Прибавились показатели маны и здоровья. Еще иногда дают возможность в конце миссии получить бонус либо к тому же здоровью, либо к той же мане. В мультиплеере герои качаются сразу и до упора (предельный уровень - 14). Зачем введена такая система - совсем не ясно. Но игры она не приукрашивает, это точно. Впрочем, и не мешает.

О плюсах...

Графика Sacrifice завораживает. Ощущения от знакомства с ней подобны при игре впервые в Unreal. Небо всех оттенков, по которому плывут облака в разные стороны, а когда начинается дождь или иная непогода, его заволакивает тяжелыми свинцовыми тучами. Плавные линии холмов и полное отсутствие отвратительного тумана.

Необыкновенна реализация всех заклинаний, взять хотя бы создание маналита - волшебник машет руками, его окружают клубы разноцветного дыма (цвет и вид зависит от бога, которому герой в данный момент служит), а над колодцем с белым пламенем вырастает огромная каменная арка.

Каждый юнит великолепно анимирован, никто не стоит спокойно на месте, все шевелятся, размахивают руками, топчутся на месте, подпрыгивают и оборачиваются. Во время сражения замирает дыхание - сначала ничего не понятно: разноцветные выстрелы, брызги крови, вопли и крики, сумасшедшая скорость всего и вся. Очень мало успеваешь сделать во время битвы.

Всего в игре 55 монстров (по 11 штук на каждого бога). И у каждого - свой вид, не похожий ни на что другое, своя анимация и свой голос.

И вообще, частенько создается впечатление, что присутствуешь то ли в цирке, то ли на маскараде, то ли на пародии на фильмы ужасов. Все необычно, гротескно и очень забавно.

Что касается звуков и музыки, то не буду говорить о возникающих у меня желаниях выключать или включать колонки, ибо я слушаю музыку в играх всегда, даже если она

● Дождь, зябка, а тут еще враги приперлись...

наиотстойнейшая. Возможно, потому что мне медведь на уши наступил и растер. Но в Sacrifice мелодии приятные, голоса персонажей бодрые, чего еще надо?

Самое удивительно - глюков практически нет. Игра сделана на совесть.

Ну и хватит петь дифирамбы. Теперь - о плохом.

...И неизбежных минусах

Разумеется, Sacrifice не идеальна. Перечислю те моменты, которые мне не понравились (хотя прошу учитывать, что мое мнение весьма субъективно).

Что касается графики, то немного печалит отсутствие водных просторов. Это не недостаток, но обидно. Действие игры происходит на островах, которые обрываются куда-то в бездонную пропасть. Но упасть туда нельзя.

Несложно догадаться, что такой уровень графики весьма чувствителен к системным требованиям. Мало того, что 3Dfx необходим, так еще и поновее. Скажем, первая Вуда не подойдет. Так что игрокам в очередной раз придется раскошелиться.

Еще игра отличается некоторой аркадностью процесса. Частенько приходится жалеть, что отсутствует пауза, во время которой можно было бы не спеша отдать приказы, спокойно оценив положение дел на поле боя.

То, что действие игры происходит от первого лица (это было неоднократно упомянуто выше), накладывает некоторые ограничения на игровой процесс. Сложно, допустим, оставить отряд где-то на местности - о дальнейшей его судьбе можно только догадываться. Невозможно сидеть все время главным героем где-нибудь в тепленьком местечке возле алтаря, а надо непременно рисковать и лезть в самую



● Кажется, меня сейчас побьют...

гущу событий.

Игра очень динамична и может не понравиться любителям степенных стратегий. С другой стороны, она может отпугнуть и простого любителя аркад своими заклинаниями и сложностями.

И, наконец, последняя претензия. Строить ничего нельзя. Можно, конечно, с натяжкой посчитать строительством возведение маналита над фонтаном маны, но ведь этим дело и ограничивается. Безусловно, возможность возвести какую-нибудь кузницу или сторожевую башню только бы приукрасила игру, но опять-таки - чего нет, того нет.

Опытным путем установлено...

Играть в Sacrifice интересно. Затягивает до невозможности.

Можно предсказать игре хитовую популярность и солидное место в Интернет-топе 100. Зачем говорить о набивших оскомину бочках, ложках, меде и дегте? Достаточно сказать, что минусы пришлось буквально выискивать с лупой (порой пользуясь микроскопом), а плюсы подхалимски окружили со всех сторон и прямо-таки напрашивались на похвалу. Кстати, игрушка сдобрена изрядной долей юмора, поэтому к ней можно отнестись действительно как к развлечению, а не к серьезному заданию по спасению очередного мира.

Играть в нее или хотя бы взглянуть советую абсолютно всем.





● Можете поверить мне на слово - это разрушение вражеского алтаря

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.1

Время освоения: от 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Макс Донских

Reach for the Stars

Чему нас учат компьютерные игры? То пешеходов дави, то глупых ботов отстреливай, то против террористов силовые методы применяй. И вот опять – уничтожай чужие расы. А чем они провинились? Только тем, что тоже хотят жить...

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	SSI
Разработчик	SSG
Требуется	Pentium 200 MMX, 64Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64Mb RAM, 3D accelerator
Multiplayer	LAN, Internet

Но мы уже привыкли, что из монитора никто не сеет разумное-доброе-вечное (прошло то время, когда в нас насильно что-то сеяли). Кому-то противно насилие, пропагандирующееся современной массовой культурой, компьютерной в том числе, другие скажут, что это жизнь, а третьим все равно. И каждый по-своему прав, но, тем не менее, факт налицо – очередная игра учит нас ксеноциду, суть истреблению по признаку принадлежности к той или иной внеземной расе.

Предыстория игры была подробно описана в 3-ем номере НИМ за этот год, так что не буду повторяться. Кому любопытно – сами посмотрят, а кому не интересно – тоже особо ничего не потеряют. Ну а главная и единственная цель игры – общегалактическое господство, достигаемое всеми возможными способами.



Дежавю

С самого начала творение SSG поражает своей вторичностью. Это, в общем-то, не очень удивительно, ведь Reach for the Stars – римейк пошаговой игры середины 80-х. То, что было ново и привлекательно тогда и даже положило начало целому жанру, сейчас смотрится довольно серо и пресно. Разработчики старательно перенесли старую версию на современную техническую основу, но, не блистая ни оригинальными решениями, ни новыми идеями, игра совершенно теряется среди себе подобных...

Reach for the Stars встречает нас абсолютно скучной по идее и по исполнению заставкой. Два космических подразделения палят друг в друга из лазеров – наши, понятное дело, побеждают...

миссии). По ходу развития сюжета нам, тем не менее, дают побыть и Чужими. К примеру, в самом начале, когда только одна внеземная раса (Saurischi) попадает в наше поле зрения, мы с ней, естественно, воюем.

С самого своего начала творение SSG поражает своей вторичностью. Это, в общем-то, не очень удивительно, ведь Reach for the Stars – римейк пошаговой игры середины 80-х.

Допустим, заставка не испортила вам настроение и вы дождались, пока загрузится главное меню. Тут вас посещает мощное ощущение deja vu – этот интерфейс ни с чем нельзя спутать, это же StarCraft.

Выбрав Single Player и проигнорировав одиночные миссии, начинаем кампанию. А начинаем мы ее с обязательного Tutorial'а, то есть с легких обучающих заданий. Может, кому-то это и необходимо, но, по-моему, начать можно бы и без всяких обучалок – настолько все просто. Более того, простота и удобство управления тесно граничат с примитивностью.

В игре присутствует 16 разных рас, но нам не предлагают выбирать (видимо, воспитывают чувство патриотизма по отношению к своему виду, а алиенофилам – дорога в одиночные

Потом, когда на наших врагов нападает The Hive, приходится на время возглавить народ Saurischi и вести войну от их имени, тем самым давая людям время подготовиться к вторжению. Не очень логично, но забавно.

Пером и шпагой

В Reach for the Stars, как и в любой другой игре данного жанра, есть четыре кита, на которых этот самый жанр зиждется, то есть всего четыре вещи, которыми придется заниматься: строительство (экономика), научные исследования, военные действия и дипломатия. Если и можно придумать, чем еще занять игрока, то этого пока никто не сделал.

Сначала поговорим о главном в любой военной стратегии – о баталиях.



● Дотянемся до звезд?



● Битво в космосе – это кросиво.

"Бой – организованные и согласованные по цели, месту и времени удары, огонь и маневры соединений, частей и подразделений в целях уничтожения (разгрома) противника, отражения его ударов и выполнения других задач в ограниченном районе в течение короткого промежутка времени", - так нас учили на военной кафедре Не-Скажу-Какого-Вуз. Хотя нам никогда не рассказывали непосредственно про космический бой, но, судя по тому, что нам предлагают создатели Reach for the Stars, зто нечто похожее, но до ломоты в зубах скучное.

Никакой вдумчивости – военно-промышленный комплекс постоянно должен работать на полную мощность, иначе вас сомнут. Когда кажется, что ваша армада готова, она ведется к ближайшей вражеской звезде. Методично отлавливаются и давятся мелкие подразделения противника, пока ваш флот не наткнется на равную по численности зскадру. Вот тут начинается самое скучное. Можно минут десять сидеть и наблюдать, как два противоборствующих флота обстоятельно поливают друг друга разноцветными шариками торпед и ниточками лазерных лучей...

Бой поделен на ходы. Перед каждым ходом нужно выбрать построение и дистанцию (ни то, ни другое на ход сражения почти не влияет), кроме того, можно приказать своим космовойскам ретироваться восвояси. Все остальное никак не зависит от вашего вмешательства.

Допустим, враг уничтожен, и его последние силы позорно бежали с поля боя. Дальше начинается рутинный процесс захвата планет. Для начала бомбовыми ударами нейтрализуются спутники защиты, буде таковые имеются, потом высаживается десант... Когда вражьи города догорели и инопланетные кости втоптаны в грунт, на освобожденную планету ступают несущие Новую Жизнь колонисты...

Дипломатия как вид внутриигровой деятельности вообще не стоит отдельного разговора, поскольку проста и "интуитивна", как рельс.

Кайлом и микроскопом

Экономическое развитие колоний представляет собой последовательное строительство зданий и сооружений шести видов (прямо скажем, скуповато) и четырех уровней (здакий вариант постепенного апгрейда). Практически количество возможных уровней зависит от характеристик планеты, а их тоже немного: преобладающий в атмосфере газ, температура и гравитация. Игрок видит как уже построенные сооружения, так и потенциально возможные, то есть никаких сюрпризов тут не возникает. Все, что может быть построено, обычно возводится за несколько ходов, и потом уже капитальное планетарное строительство нас не тревожит. И слава Богу.

Система научных изысканий, так называемое tech tree или "дерево технологий", тоже не несет никаких нововведений. Прогресс разбит на зры (10 штук). Сделали все доступные открытия в одной зре – прыгаем в другую, потом в следующую... Единственное, что дают новые технологии, - зто возможность строительства новых типов кораблей или модификации старых. Типов кораблей, кстати сказать, всего четыре (их можно условно назвать по аналогии с кока-колой в МакДоналдсе: маленький, средний, большой и ОЧЕНЬ большой). Этот недостаток разнообразия разработчики попытались устранить, позволив практически до бесконечности модифицировать старые типы звездолетов, навешивая на них горы все нового оружия и оборудования. Такая позиция, по-моему, довольно спорна, потому как придумывать все новые вариации старых машин – удовольствие не для всех.

Три ресурса присутствуют в системе научно-промышленного развития колоний: единицы строительства, единицы научных исследований и население. Уверен, что тут ничего пояснять не требуется – и так ясно, что и для чего.

Три ресурса присутствуют в системе научно-промышленного развития колоний: единицы строительства, единицы научных исследований и население. Уверен, что тут ничего пояснять не требуется – и так ясно, что и для чего.

Ничто или нЕчто?

Что мы ждали от зтой игры? Да, в общем-то, ничего особенного. По сему поздравляю: ее создатели оправдали наши ожидания, ибо вышло у них зто самое "ничего". Reach for the Stars, по моему субъективному мнению, стопроцентно средняя, то есть "никакая", игрушка. Разработчики были очень старательны и последовательны, но сделали все без изюминки. Это делает продукт безвкусным и серым. Вроде все на своем месте: и неплохая графика, и удобный интерфейс, и разнообразные миссии, и удачно подобранная музыка, а играть откровенно скучно... Все как-то не доведено до ума. Взять, к примеру, расы. Их заявлено аж 16 штук со своими индивидуальными постройками, характеристиками и кораблями. Даже AI, говорят, у каждой расы свой. А на деле все они различаются, по большому счету, только внешним видом да названиями. Ну еще средой обитания.

Подытоживая все вышесказанное, могу заверить, что ярлычок "must buy" я бы на Reach for the Stars ни за что не повесил. Вот сейчас сделаю последний скриншот и сотру ее. Есть много игр, более достойных занимать место на винчестере...

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Дизайн	●●●●●○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 5.6

Время освоения: от 1 до 3 чосов
Сложность: средняя
Зноние онглийского: желотельно

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Ни в одной игре нет такого резкого отличия противоборствующих сторон друг от друга. Причем здания и юниты разных рас отличаются не дизайном (как это частенько случается в других играх), а самой своей сутью. Но все эти отличия не дают ни одному из противников какого-либо решающего преимущества. Вот почему до сих пор не утихают споры, какая раса лучше и кем предпочтительнее играть. Мы оставляем эти споры в стороне и даем советы для всех трех рас. Начнем, естественно, с Терранов.

Amicus humani generis

Секреты Старкрафт: Курс сетевого бойца.

Занятие II: Игра за Терранов.

Традиционно считается, что Терраны - самая легкая и понятная раса в Старкрафте, и поэтому новички обычно начинают свою "игровую карьеру" именно с них. Действительно, управление Терранами понятно на интуитивном уровне любому человеку, когда-либо игравшему в стратегии реального времени. В отличие от Зергов с их вылупляющимися из яиц воинами, мутирующими дронами и весьма экзотичной системой апгрейдов или непростых в управлении Протоссов, земляне кажутся новичку простыми и понятными. Действительно, морские пехотинцы, самолеты и танки куда привычнее, чем крылатые муталиски или медлительные риверы. Правда, такой игрок, выбрав Терранов, еще не догадывается о том, что для успешного освоения этой расы нужны навыки игры и другими сторонами плюс очень неплохой "юнит-контроль" (умение управляться с вашими войсками), без которого земляне превращаются в откровенных "лузеров". Также необходимо иметь ясное представление о недостатках и преимуществах старкрафтерских "homo sapiens", знать хотя бы парочку стратегий и несколько build order'ов (определенная очередность строительства зданий) и еще кое-что...

Ну, стратегий мы коснемся дальше, по ходу дела, а в начале – пара общих советов по игре Терранами.

Советы общего характера.

Так уж устроено создателями игры, что Терраны имеют очень крепкую наземную и неплохую противовоздушную оборону, но несколько медленнее других рас развиваются и требуют большое коли-



● Терраны отбивают раш рабочими.



● Правильное расположение зданий в начале игры: единственный бункер прикрывает все имеющиеся на базе постройки. Если зерги прибегут рашить – им придется несладко.

чество "жизненного пространства" под свои Supply Depot'ы. Практически все террановские юниты бесполезны без разработки специальных апгрейдов ("стимпак" у пехоты, "лечение" у медика, "невидимость" у врайта, "осадный режим" у танка и т.д.). Необходимость делать "обязательный" апгрейд перед использованием очередного типа юнитов сильно замедляет развитие Терранов, делает их стратегию негибкой и дает неплохую фору другим расам, особенно в начале игры. Кстати, именно из-за этого плохо играющие Терраны редко доживают до второй половины партии (а если и доживают, то чаще всего на территории союзника, в незавидном положении "приживалки" на чужой базе).

Еще одна проблема землян заключается в отсутствии приемлемого юнита первого уровня (у Зергов есть линги, берущие численностью; у Протоссов – железобетонные от рождения зилоты, а вот у Терранов, ничего, кроме весьма скромного по своим показателям марина, увы, нет). Несколько маринов, которыми игрок располагает в первые минуты боя, хороши в обороне (в бункере), а вот реальную боевую силу террановская пехота получает позже, только будучи в большом количестве, с апгрейдом на "дальность стрельбы", "стимпаком" и при поддержке файрбатов.

Именно из-за заторможенности в развитии основной (но самой пагубной) тактикой начинающего Террана является игра "от обороны". Играть же, что называется, "в открытую", могут себе позволить только очень опытные бойцы (вот как раз с ними и возникают обычно нешуточные проблемы, т.к. хорошо развившийся Терран, который не "запирается" в своем углу и играет агрессивно, способен доставить массу неприятностей окружающим).

Пассивная линия поведения чревата еще и тем, что игрок теряет контроль над картой, не может захватить нужное количество экспаншенов и в результате оказывается запертым на собственной базе. Поэтому Терран, который не хочет попасть в осаду, должен своевременно позаботиться о захвате "ничейных земель", не забывая при этом об обороне основной базы.

Одной из сильнейших сторон этой расы является возможность починки всего, что стоит, ездит или летает. Поэтому оборона грамотного Террана никогда не обходится без небольшой "ремонтной бригады" из 3-5 SCV, которые приводят в порядок потрепанные вражескими атаками бункеры и фермы. Другое свойство землян, которое начинающему может показаться весьма неприятным, но при грамотном применении обеспечит вашим базам надежную защиту, – это необходимость постоянно строить Suply Depot'ы. В отличие от протоссовских Пилонов или мобильных оверлордов у Зергов, Suply Depot'ы достаточно громоздки и позволяют перегораживать даже очень широкие проходы на базу, затрудняя тем самым атаки противника. Технология застройки следующая: впереди ряд складов, за ними бункера с маринами и ремонтники-SCV, чуть дальше танки в осадном режиме и ракетные установки ПВО.
Над всей этой красотищей будет полезно подвесить парочку Science Vessel'ей и мобильный отряд валькирий.

Юниты противника, приспособленные для ближнего боя, не могут пробиться через ряд зданий (если же они их все же атакуют, вы с другой стороны чините склады рабочими - получается очень забавно), а стрелковые отряды (драгуны, гидралы или марины) легко нейтрализуются комбинацией танки+Science Vessel или "просветка" (comsat station), т.к. их использование увеличивает радиус стрельбы Shockwave cannon у танка. А для того чтобы такая защита не превратилась в затор, непроходимый с обеих сторон, достаточно "встроить" в ряд складов одно из террановских "летаю-



● Раш маринами – террановская пехота выносит последние здания зергов

щих зданий", например, Engineering Bay. Отбили атаку врага - поднимаете здание, и резервы устремляются в разрушительную контратаку на ослабевшего и потерявшего лучшие силы на штурме ваших укреплений противника.

Грамотная застройка периметра базы поможет помешать такой нежелательной вещи, как "дроп" (высадка десанта) среди зданий.

Достаточно обстроить периметр "саплаями" вперемежку с ракетными турелями так, чтобы невозможно было подлететь, не попав под огонь последних. Чтобы еще более усложнить противнику задачу, над турелями "вешают" здания (например, Бараки). Массивные конструкции, полностью скрывающие под собой ракетные установки, сбивают врага, что называется, "с панталыку" - ему, болезному, непонятно, откуда по десантным кораблям ведется огонь (турели-то под висящими зданиями стоят!). При таком раскладе ваши силы даже в меньшинстве вполне способны сорвать высадку десанта.

Как отбиться от раша?

Обычно первые несколько минут партии – самые тяжелые для Терранов, так как им сложнее всего отбивать "раш". Самый простой способ защиты от этого зла – построить 2 SCV (5-го и 6-го), 7-м заложить Бараки, затем построить 8-го, которым заложить "саплай". Когда приготовится Барак, запустить там тренировку марина, а строителя отправить на возведение Бункера (строить только впритык к главному зданию, но не с правой стороны – некуда потом будет "втыкать" comsat station). Если прибежали собачки – марина в Бункер, всех SCV "в охапку" и чинить, чинить, чинить! Если хватит минералов, должны отбиться. Если же видите, что никак не получается (например, когда вас "прорашили" два игрока и прибежали еще собачки), оперативно поднимайте все здания и уводите рабочих к союзникам. Это еще не проигрыш, и вы вполне успеете развиться далее по ходу игры на территории союзников.

Пережив первый удар собачками и благополучно построив пару Бараков и Газилку, не торопитесь уходить в развитие технологий. Позаботьтесь о детекторах, ведь прежде чем вы начнете делать танки и авиацию, к вам могут заявиться люркеры или дарк темплары, а это - конец, если у вас нет "просветки" или ракетных установок. Поэтому оперативно постройте Engineering Bay и прикройте оборону одной-двумя турельками. Большего не нужно: "дарки" или люркера, наткнувшись на огонь из бункеров, скорее всего, повернут назад. А вот против "муталиск-раша" необходимо прикрыть рабочих, таскающих минералы, двумя, а лучше - тремя ракетницами. Если лень тратить триста минералов на статичные установки ПВО – держите поблизости от рабочих шесть маринов (те же триста минералов) с разработанным "стимпаком". Прилетят муталиски – "вкалываете" маринам стимпак и в атаку! Только опасайтесь высадки люркеров – от них ваши доблестные морские пехотинцы даже со "стимпаком" не отобьются.

А Терраны могут рашить?

Вообще-то, Терранов не назовешь специалистами по ранней атаке, эту почетную должность в Старкрафте традиционно занимают Зерги. Однако при некоторой сноровке землянин может очень быстро и эффективно "прорашить" своего оппонента. Ранних атак маринами существует несколько типов: от простого неожиданного появления полудюжины пехотинцев на вражьей базе до стремительного натиска двумя-тремя пачками апгрейженых "на дальность" маринов с файрбатами и медиками. Последний вариант требует четкого соблюдения очередности постройки зданий, опыта игры и имеет один существенный минус – вся веселая компания из 20-30 маринов очень быстро умрет всего от двух-трех люркеров или дарк темпларов. Неплохо бы пост-



Ударная группа из файрботов и медиков готовится нанести удар по противнику.



То же самая группа, но уже во время отражения атаки зергов. Обратите внимание, как медик подлечивает сражающегося пехотинца.

роить "просветку", Enginering Bay и развивать способности юнитов, но, согласитесь, на классический раш зто будет уже мало похоже.

Лично мне больше всего нравится такой вариант ранней атаки маринами: с самого начала игры заказываете еще двух рабов и, когда накопится 150 минералов, строите Бараки. Когда оставшиеся пять рабов наберут еще 150 минералов, ставите вторые Бараки. Можно немного выждать, чтобы интервал между началом строительства первых и вторых Бараков был поменьше, тогда марины будут выползать из "казарм" почти синхронно. Таким образом, в какой-то момент у вас есть всего четыре раба на минералах и два раба на строительстве (как только закончена стройка, безотлагательно переводите рабочего на сбор кристаллов — они сейчас нужнее всего). В готовых Бараках сразу начинайте тренировать пехоту, лимит юнитов (у нас, напоминаю, нет еще ни одного "саплая") позволит сделать 4 марина. Сразу сажайте их на горячую клавишу и отправляйте в сторону, где может находиться база противника, а одним из рабов закладывайте "саплай". Затем, когда враг обнаружен, переведите точки выхода из обоих Бараков прямо на его базу и атакуйте противника первым отрядом из 4 пехотинцев. Тут самое главное - не тормозить и правильно выбрать цель для атаки, причем самое разумное — не бросаться на пушки (если они, конечно, уже есть), а подобраться к минералам и поставить маринов на "холд позишн". Да, если вдруг противник бросил в атаку на вас всех своих рабов (а их вряд ли будет больше 10-12), постарайтесь не ввязываться в схватку и отвлечь их беготней среди зданий базы. Скорость у рабочих юнитов и маринов одинакова, и вы очень долго сможете "путать" толпу работяг вокруг зданий базы, атакуя и сразу же отступая. Помните, ваша задача — сконцентрировать на вражеской базе ударную группу из 8-10 пехотинцев и в то же время не дать противнику собирать минералы для строительства юнитов и обороны. Постоянно заказывайте в своих Бараках новых маринов и, по мере поступления их "на передовую", присоединяйте к отряду. Набрав штук восемь, можно смело атаковать противника. В принципе, зтим приемом можно со стопроцентной вероятностью вынести Зерга, пошедшего "в развитие" (если он ставит вместо Спаунинг Пула вторую Хатчери), или Террана, если у того только один Барак. К сожалению, с Протоссом шутки плохи: даже не думайте пронести его таким способом — два-три зилота легко расправятся с вашими маринами и раш будет полностью провален.

На начальном зтапе игры, пока на вашей базе идет подготовка к широкомасштабному производству танков (или авиации) и набирается нужное число рабочих, можно слегка озадачить противника применением связки Vilture+Firebat. Оба зтих юнита, как вам известно, беззащитны перед атаками с воздуха, но в начале игры, когда у противника еще нет никакой авиации, их диверсии останутся безнаказанными. Итак, все, что нам нужно, - зто построить Академию (для огнеметчиков) и заказать в Factory апгрейд вилтурам на скорость и минирование. Файрбаты очень неплохо справляются с зерглингами и зилотами, а Вилтуры могут быстро атаковать укрепления противника и моментально отходить назад, под прикрытие огнеметов (там же можно и производить починку "мотоциклов" рабочими). Кроме зтого, сделав им "минирование", можно приперeть противника к его собственной базе, понатыкав кругом смертоносных для любого наземного юнита "пауков". Ко всему прочему, Вилтуры — один из самых зкономичных юнитов в игре хотя бы потому, что за свои 75 минералов вы получаете достаточно зффективное средство разведки и зскорта плюс три мины с общим дзмеджем 375-450 (в разных версиях игры мощность мины колеблется от 125 до 150 единиц дзмзджа на штуку). Кстати, многие "топовые" игроки (например, Montaro) активно используют тактику защиты минами танков (мины ставятся треугольником вокруг огневой позиции танка и не дают врагу до него добраться).

Да, а если вы все же решили использовать пехоту как основную атакующую силу, ни в коем случае не забывайте про апгрейды в Академии (увеличение дальности стрельбы маринов и stim pack, который повышает скорость атаки пехоты). Хорошенько "простимпаченные" марины и файрбаты соединяются с медиками в пропорции "2 пехотинца к 1 медсестре" и в итоге получаем своеобразный "вечный двигатель": стимпак наносит пехоте дзмадж −10, медики зто дело лечат, противник скрежещет зубами от злобы...



● Морины игроют роль своеоброзного буферо, сковывоя гидролисков и не довоя им подползти к осодным тонком. Гидролы ток и не пробьют оборону в этой точке.

Танковый удар.

Одним из самых сильных и функциональных террановских юнитов является танк с разработанным апгрейдом на осадную стрельбу. В принципе, двух-трех танков уже более чем достаточно для разгрома вражеской базы при условии хорошего прикрытия вашей тяжелой артиллерии. Один важный момент: если уж делаем танки, то строим не меньше двух Factory (плюс к каждой - пристройку для производства тяжелой техники) и сразу же Armoury (для апгрейда брони и атаки танков). Естественно, использовать танки без какой-либо поддержки (хотя бы 5-7 пехотинцев и несколько рабов-ремонтников) — глупо, так как они практически беззащитны против большого количества зилотов или лингов. Помните, что "лучший друг" танка зто файрбат "на холде", а "худший враг" — зилот или зерглинг.

А вот для того, чтобы нейтрали-

зовать группу чужих осадных танков, оставшихся по каким-то причинам без общевойсковой поддержки, совсем не нужно выдвигать на передовую боевые юниты. Достаточно подогнать ВПЛОТНУЮ к "разложенным" танкам четыре-пять медиков и оставить их там. Танки обязательно откроют по "медсестрам" сумасшедшую стрельбу, причем пострадают больше всего сами (от взрывной волны).

Вообще, на первых порах управиться с отрядом танков и группой поддержки вам будет трудновато, потому что для успешного нападения танками требуется неплохое владение мышкой и полный контроль над юнитами. У новичков же танки, как правило, дружно заползают в радиус атаки пушек противника, пехота отстает или бесславно гибнет от своей же артиллерии, а Science Vessel каким-то чудесным образом ставит Defence Matrix (кстати, очень нужная штука!) на юнит противника.

Воздушный флот Терранов.

Ну, с танками, слава Богу, разобрались, перейдем к описанию действий авиационных сил Терранов. Итак, первый юнит, который мы с вами, играя за Терранов, сможем получить, построив Starport, - зто масенький и такой неказистый с виду Wraith. Действительно, без апгрейда "на невидимость" покупка врайтов – пустая трата денег. Поэтому делаем усовершенствование, потом строим несколько дополнительных Космопортов и клепаем в них истребители. Затем отправляем 6-9 штук прямо в тыл к противнику и наслаждаемся зрелищем погибающих рабочих и солдат врага. Тут есть один интересный момент: если вы прилетели к Террану, а у него уже есть "просветка", надо просто устроить пару "провокационных залетов" - атакуете какой-нибудь юнит, противник сразу использует comsat station и вы отлетаете на безопасное расстояние. Затем еще раз и еще, пока знергия в comsat'е не кончится. С Зергом будет попроще – достаточно укокошить оверов (если у них еще нет апгрейда на скорость, зто будет легкой задачей). Правда, подобная тактика не работает против противовоздушных пушек, но ведь на любой базе почти наверняка есть неприкрытые участки. Вот их немедленной "зачисткой" вам и стоит заняться. Отряды врайтов быстро передвигаются по карте и их можно использовать как средство разведки действий неприятеля. А зто, прошу заметить, один из наиважнейших моментов в игре – знать, что в данный момент делает противник, чтобы успеть вовремя принять контрмеры. Кстати, врайт имеет одно очень хорошее свойство - не теряет своей актуальности даже на поздних зтапах игры. Большим количеством (3-5 пачек) "самолетиков" можно с легкостью "отправить к праотцам" даже могучий флот Протоссов (особенно, если "тосс" оказался настолько жаден, что пожалел денег на обзерверы). Единственным юнитом, на который у Wraith'ов стойкая аллергия, является деворер: его кислотные споры мгновенно облепляют истребители и делают их видимыми. Отсюда мораль: если показались девореры в сопровождении гидралисков, делаем "ноги в руки" и отступаем под защиту ПВО своей базы.

Более поздние летающие юниты Терранов - валькирии, Science Vessel'и и бзттлкрузеры – лучше всего использовать исключительно в комбинации друг с другом. Валькирии, благодаря способности их ракет рикошетить и делать splash damage (взрывную волну), являются чуть ли не сильнейшими в игре воздухоплавательными юнитами, а боевые крейсера типа "Бегемот" незаменимы против наземной обороны (Yamato Gun). Научное же судно обладает такими мощными "заклинаниями", как Irradiate и EMP Shockwawe. Первое особенно хорошо против зерговских деворов и гвардианов, а второе (при самом непосредственном участии валькирий, конечно же) очень быстро превращает в решето протоссовские "батоны" (Carrier'ы).

И еще об использовании Science Vessel'й. Попробуйте такой рецепт: берем два корабля с полной знергией и залетаем в тот уголок карты, где наш лютый враг пасет своих рабочих (кстати, обратите внимание - зта тактика работает только против Терранов и Зергов). Затем SV ставят друг на дружку Defence Matrix (против ПВО) и моментально точно так же (то есть опять друг на друга) делают Irradiate. Превратившись таким образом в два маленьких летучих Чернобыля, они начинают в буквальном смысле утюжить рабов противника. Ваша задача - находиться как можно ближе к несчастным, пока не кончилось действие радиации (за сами вессели не беспокойтесь - им на радионуклеиды наплевать). Так можно без лишних проблем помочь сопернику справиться с демографическими проблемами и довести число его рабочей силы до чисто условных показателей...

Противовоздушная оборона базы.

А вот для борьбы с авиацией противника у Терранов есть могучее средство, о котором многие забывают. А зря, потому что голиафы (а я говорю именно о них) в большом количестве и с апгрейдом на дальность стрельбы (делается он в Factory, но доступен не сразу, а только после строительства Armoury) могут весьма успешно противостоять даже большим отрядам карриеров, не говоря уже о зерговских "горе-летунах".

Причем в борьбе с "батонами" лучше всего не бросаться на рожон, пытаясь добраться до самих носителей, а приказать голиафам "держать позицию" и подвести с тыла отряд валькирий или врайтов. Очень скоро Carrier'ы начнут ис-



| Волькирии – лучший способ избовиться от нозойливых мутолисков.

пытывать острую нехватку интерсепторов и объявят спешную ретираду. Вот тут как раз наступает время ваших ВВС – они быстро расправятся с лишенными истребителей крейсерами Протоссов. Под завязку на сцене должен появиться сайнс вессель и засадить "емпэшкой" в наглых и навязчивых супротивников. После этого, как говорят в народе, "батоны слились!"...

Кстати, EMP действует (т.е. снимает энергетические щиты) и на здания Протоссов. Очень полезно бросать ее перед запуском ядерной ракеты – базу Протосса как корова языком слизывает...

Альтернативным, но более сложным в исполнении способом обороны базы является Lockdown террановского "госта" (ghost). Один призрак может бросить два "локдауна", полностью заблокировав юниты противника (то есть 6 штук в состоянии отбить атаку пачки карриеров!) Правда, это не совсем простой трюк, так что предназначен скорее для продвинутых игроков – новичок запутается и "залокдаунит", вероятнее всего, свой юнит или интерсептор. На моей памяти такие приколы случались (в этом случае обычно игру бросают и все находящиеся в клубе несутся смотреть на это диво-дивное - "залокдауненый интерсептор").

Очень полезно блокировать пакостных арбитров, чтобы не "мутили воду" со своими батонами-невидимками. "А что же делать с заблокированными юнитами?" - спросите вы. Да ничего, собственно: подогнать пару валькирий или группу маринов, а уж они сами разберутся что к чему...

Ядерный терроризм.

Да-да, эта главка посвящена самому мерзкому и подлому, что только могут сделать Терраны со своими врагами, – Ядерному Удару. Здесь тоже существует парочка хитростей и своеобразных старкрафтерских приколов. Во-первых, никогда не бросайте бомбу со стороны главного входа на базу - вас быстро вычислят и "почикают" госта всеми доступными средствами. Лучше всего кидать "нюк", как его называют в народе, или под неподвижно висящего оверлорда, или под обзервер (предварительно обнаружив его, используя "просветку"). Неплохо смотрится удар по уже окровавленному зданию Зергов (из-за сочащейся кровушки очень трудно разглядеть красную точку). Атакуя базу Протосса, обязательно или "пуганите" его "эмпешкой", или дублируйте по две бомбы на цель, т.к. здания у тосса "упорные" и с одной ракеты не ломаются. Недалеко от призрака полезно иметь парочку веселей - так сказать, "на стреме". Если вашего "ядерного террориста" обнаружили, они могут либо поставить на него защиту (Defence Matrix), либо "обрадовать" противника Иррадизйтом.

Хорошие результаты может принести подкидывание сразу трех-четырех "подарков" с разных сторон вражеской базы. Одного госта, конечно, "чикнут", зато остальные успешно наведут свои бомбы на цель.

Что же, вроде (в самых общих чертах, разумеется) о Терранах я рассказал. Ну а следующими у нас будут мои любимые Зерги со своими двухминутными рашами, толпами одичавших гидралов и прочими радостями... До встречи, и играйте в Старкрафт!



Невидимые вройты пробираются на дополнительную базу противника.

Revenant

Дело второе. Три измерения кошмара
WarTorn

В связи с ремонтом главного фойе столовой пища будет выдаваться через задний проход...
Из Запредельного.

Каждому хоть иногда в жизни да приснится кошмар. Причем не такой кошмар, знаете, с кровью, кишками и мозгами, от которого просыпаешься с веселым смехом... Нет, именно КОШМАР, воплощенное безумие, вроде того, например, что все ваши статьи из номера вырезали, а сами вы внезапно обнаруживаете, что работаете в некоем довольно известном издании, в названии которого есть знак препинания, а начальник над вами не кто иной, как сам... И вот тут вы и просыпаетесь с душераздирающим воплем, с сединой в волосах и тут же бежите к компу удостовериться, что по-прежнему в Нави... хотя статьи все-таки порезали. Итак, кошмары снятся всем, это факт. А как сие связано с игрой Wartorn, спросят самые дотошные из вас... Что ж, я отвечу. Связь... Связи, в общем-то, тут никакой... Так что давайте перейдем прямо к делу.

Жанр	RTS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Eyst
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300 Mhz, 64 RAM, 3D акселератор
Multiplayer	LAN, Internet, madem

Посмотрите-ка на это...

Трехмерные стратегии, по-видимому, настолько прочно и глубоко вошли в нашу жизнь, что вытащить их оттуда не представляется возможным. Да и не стоит пытаться. Потому как можно ненароком повредить нежные органы нервной системы. Поэтому сам факт выхода новой трехмерной стратегии от Eyst уже никого не удивляет. Поэтому надо присмотреться к деталям, чтобы прочувствовать до конца несомненный гений разработчиков. Сказано - сделано. Присматриваемся к деталям... Достаем лупу и присматриваемся еще раз... Выкидываем лупу на помойку, торжественно извлекаем телескоп и присматриваемся снова... Детали упорно уклоняются от рассмотрения, прячась среди массивных полигонов зданий, в стыках между ними, в щелях. Посему, дабы усыпить их бдительность, надо поведать о сюжете.

Сюжет игры оригинален, причем оригинален настолько, что его надо распечатывать отдельно и вывешивать на стенку в качестве примера жизненной философии и эзотерических тезисов. Где-то к году так к 2999 на Земле наступил всеобщий мир и благоденствие. Как говорится, счастья полные штаны, причем даром и никому не дали уйти обиженным. Однако исторически так сложилось, что для одних счастье заключается в том, чтобы, например, перевести старушку через улицу. Ну а для других - чтобы эту же старушку весело спихнуть под ближайший грузовик. Конечно, есть и третьи, для которых счастье заключается в том, чтобы сначала перевести эту гипотетическую старушку через не менее гипотетическую улицу, а уж потом спихнуть ее под совсем не гипотетический грузовик, но это уже тема для отдельного философского диспута, а страницы журнала хоть и мягкие, но далеко не резиновые. В общем, для второй категории создали специально оборудованные огромные полигоны, где они вовсю могли, конечно, не швырять старушек под грузовики (как бы это ни было забавно), а выяснять отношения друг с другом с помощью самых совершенных средств вооружения. Разумеется, остальные лицезрели это ристалище, делая по мере возможности ставки... Вот, собственно, и весь сюжет. Поскольку краткость, как известно, сестра таланта, попробую охарактеризовать его одним словом... Как же оно, проклятый склероз... Надо вспомнить... Это... уро.. нет, не вырождение... нет... Скачок! Вот! Этот сюжет — гигантский скачок вперед от набивших оскомину рас, наций, клик и союзов. Теперь не надо мучительно решать, за какую сторону сражаться, взвешивать все за и против. Теперь все равны. А сражаемся мы только за себя. Причем в роли главного противника выступает извечный Враг всех игроков, жуткое детище коллективного разума всех разработчиков мира - Интерфейс.

Лучше все-таки не смотреть...

Теперь наконец-то настало время бросить взгляд на творение Eyst, чтобы по достоинству оценить его. Бросив взгляд, тут же хочется его поднять и хорошенько вымыть. Потому что мы видим нечто. Полигонный ландшафт, даже местами красивый - трехмерность, как ни крути. Причем крутить как раз никак. А все потому, что управление каме-



рой – это, должно быть, ноу-хау разработчиков. Нейроинтерфейс, включающий в себя непосредственный контакт игрока одновременно с мышкой и клавиатурой и при этом совершенно исключающий возможность направить камеру на интересующий вас участок карты. Однако даже если вы все-таки умудрились обмануть интерфейс и взглянуть под нужным углом на карту, то увиденное вас просто потрясет: на этом местами красивом ландшафте совершенно не заметно каких-либо юнитов или построек и только при гигантском напряжении всех двенадцати органов чувств можно уловить далеко внизу некие точки. После чего надо вдавить клавишу zoom'a и смотреть, как далекие точки стремительно приближаются, увеличиваясь в размерах, обрастая полигонами, которые устрашающе топорщатся в разные стороны. И вот уже маленькая точка на экране необратимо трансформировалась в огромный, безобразно выглядящий юнит, причем камера снова проявляет наличие собственного интеллекта и уезжает в сторону. Юнит пропадает из поля зрения, но мы-то знаем, что он где-то рядом. Я говорю "юнит", потому как различить, танк это или универсальный мусоросбрасыватель, бывает порой весьма затруднительно. Хотя - надо быть объективным - реализм в игре все-таки присутствует. Даже некоторые законы физики соблюдены. Например, гравитация - танки ведь ездят по земле. Или законы инерции... Обломки от взорвавшейся техники летят по вполне естественным траекториям... К сожалению, на одном голом реализме далеко не уедешь. Нужна еще и графика.

Что же касается менеджмента ресурсов и постройки юнитов, то если предыдущие абзацы не отбили у вас всякую охоту интересоваться подобным, то могу просветить. Никакого спайса-тибериума-кристаллов в Wartorn'e нет. Реализм. Только настоящие полезные ископаемые, которые неприхотливыми кучками разбросаны там и сям по всему ландшафту. Ставим шахту или вышку над кучкой и счастливо забываем про менеджмент ресурсов. Структура зданий практически не отличается от таковой в энном количестве РТС. Все незыблемо, традиционно и тоскливо.

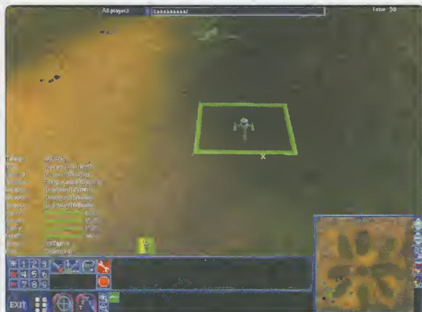
Настал черед обсудить тактику и стратегию... Но поскольку я еще не впал в маразм окончательно да и вы, читатели, я думаю, тоже, то и ни о чем подобном мы говорить применительно к такой игре не станем. Побережем душевное здоровье для Red Alert 2, видит Анубис, оно нам там понадобится. Об AI также говорить не стоит, поскольку, какой бы он умный ни был, наличие одного лишь интеллекта без носителя - это не игра, это вирус.

Звуковое оформление, музыка... Они... Послушайте сами, если есть такое желание.



Сдача анализов...

Подводя итог, можно только упомянуть о том, что отсутствие нормального геймплея и адекватного AI - это привычно. Это нормальное состояние игр на сегодня, причем не только РТС. Но это вкупе с "уникальной" графикой придает продукту вкус... несколько вторичный. Плюс совершенно чудовищная система миссий, отсутствие нормальной кампании, я уже не говорю о такой незнакомой разработчикам вещи, как сюжет. Хотя, может, я и ошибаюсь, может, и графика и движок в Wartorn'e - действительно скачок вперед в игровых технологиях, может, просто у меня видеокарточка не тянет, нужна GeForce... но тогда, честно говоря, я бы бросил Wartorn и пошел бы играть в Homeworld, потому как графическое исполнение последнего... Однако стоит остановиться, пока не поздно. Словом, Wartorn... птичку жалко, товарищи...



Игровой интерес	●○○○○○○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Оригинальность	●●○○○○○○○○
Ценность для жанра	○○○○○○○○○○

Рейтинг 1.4

Время освоения: до 30 мин
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Revenant

Дело третье. Hogs of War

Сплошное свинство...

Пожалуй, еще ни одна игра не производит на неподготовленные умы такого просто шокирующего эффекта, как шедевр от Infogrames под чудовищным названием Hogs of War. Галлюцинации, беспокойство, бред... Пагубное воздействие игры начинается уже с вступительного ролика, где мы лицезреем свинью-замполита, со знанием дела производящего идеологическую подготовку личного состава. Казалось бы, ну что тут необычного? А то, что замполит – свинья не по жизни, а де факто. То есть в наличии рыло с пятаком, самодовольное выражение и прочие атрибуты абсолютного свинства. Когда проходит первый шок от увиденного, то тут же пора впасть в прострацию от услышанного... He who controls the swill control the universe... Одной такой фразы, сказанной горой замполитной свинины, уже вполне достаточно. Вообще вся игра производит поначалу просто убийственное впечатление, а по мере прохождения сие впечатление усугубляется до полного выпадения из окружающей действительности... Впрочем, наверно, лучше будет все-таки немного углубиться в детали... Занятное извращение, знаете ли.

Итак, мы играем за свиней в большом свинарнике под названием Saustralasia, сражаемся против точно таких же свиней в свинячьей пародии на первую мировую войну и все зто происходит совершенно по-свински. Это если сказать кратко. А если подробнее, то Hogs of War (кстати, каково название, а?) представляет собой походовое тактическое извра... Да что там, извращение оно извращение и есть. В игре присутствует несколько сторон, аналогичных участникам войны в начале века, например, Piggystroika - угадайте с одного раза, каким цветом они изображаются? Кроме кумачовых свиней, есть еще и упитанная немчура, английские отбивные и так далее. Присутствуют даже хряки Восходящего Солнца. Сама игра проста до безумия. В наличии у вас команда свиней, которую сбрасывают на противника, разумеется, не затем, чтобы этого противника превратить в лепешку... Нет, сбрасывают бережно, с парашютом, в диверсионных целях. Сама диверсия разворачивается на бескрайних или не очень, однако весьма полигонных ландшафтах. После прохождения миссии, задания в которой бывают не вполне стандартными, можно апгрейдить своих свиней по вкусу, присваивая им новые звания и давая новые способности.

Жанр	Turn-Based Strategy
Издатель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300 Mhz, 64 RAM
Multiplayer	LAN, hot seat

Описание самого геймплея не займет много времени и уж тем более места. Самое главное в Hogs of War то, что она походовая. И при этом трехмерная... Каждая сторона делает ход, причем только одним юнитом. Ход сей осуществляется в реальном времени, правда, время зто сильно ограничено и противники во время хода не шевелятся, изображая статуи. Естественно, все зто дает просто чудовищный простор для различных тактических маневров. Что касается средств, с помощью которых зти маневры можно обеспечить, то тут вам предлагается типичный джентльменский набор оборудования: штык-нож, винтовка, базука для ближнего боя и граната для суицидальных проявлений. Коегде на карте разбросаны аптечки и дополнительное оружие, хотя, в принципе, оно помогает не особо, ибо AI противника настольно умен, что понимает психологию игроков, которые терпеть не могут, когда компьютер их умнее. Посему вражеские свиньи настолько ленивы, что практически не двигаются с места во время их хода, а только лениво постреливают в "наших" и временами покидывают гранаты.. Словом, игра вся такая неторопливая и основательная. Под пиво хорошо идет...

И еще раз сплошное свинство...

Графика? Она такая вся полигонная. Но большего и не нужно. В конце концов, зто не трехмерная космическая стратегия, которая только с GeForce 2 идет... Это просто игра про свиней, которые похожи на людей... Или игра про людей, похожих на свиней... В общем, зто пародия. Стоит ли играть? Несомненно, стоит... Много нового для себя почерпнете... Или хорошо забытого старого. Скажу лишь, что я, например, после четырех часов наедине с Hogs of War по-новому взглянул на жизнь вообще и на игровую журналистику в частности.

З.Ы. : А вообще все зто Worms. Они и есть.



Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 5.4

Время освоения: до 1 минуты
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Итого

Прошел год, а это значит, что нужно подводить итоги, составлять отчеты и заниматься прочей принятой в таких случаях ерундистикой. Вот и я, окинув прошедшие двенадцать месяцев грозным взглядом, решил ухватить за хвост тенденцию, ежели она имела место быть, и выудить ее на свет Божий, дабы показать вам, уважаемые читатели.

Общее

Основное, что неоднократно демонстрировала нам игровая индустрия в течение года двухтысячного – это растущий с каждый месяцем (буквально) профессионализм разработчиков. Подтверждений этому великое множество. На порядок, а то и на два выросло общее качество всех без исключения игровых проектов. Неважно, серьезный ты симулятор или развеселая детская аркада, попсовая стратегия в реальном времени или классический варгейм, шутер от первого лица или квест – в любом случае ты должен быть чистым, тщательно выбритым и наодеколоненным. Выражаясь языком геймера, проект обязан "по-любому предлагать чумовую графику, красивый и удобный интерфейс и отпадный геймплей". Однако теперь при сочетании трех вышеуказанных условий получается... просто хорошая игра (коих в этом году было очень много). Да-да, именно "просто хорошая", а не суперхит, статус которого раньше можно было заполучить, имея лишь отличную графику и недурной игровой процесс. Сейчас все сложнее, и тот, кто желает стать настоящим "царем горы", должен предложить не просто качественные перепевы уже исполненных другими "песен", а непременно что-то свежее, оригинальное. Поэтому-то настоящие хиты можно в этом году пересчитать по пальцам.

Логично в этом свете выглядит падение популярности серий "со стажем". Игры, которые раньше относились к разряду святых коров, сейчас легко обставляются более удачными молодыми конкурентами, а продолжения "откровений минувших дней" уже не выглядят столь актуально, а в некоторых случаях даже являются полным, как это принято сейчас говорить, отстоем. В качестве примеров можно назвать и Carmageddon TDR 2000, и Interstate '82, которые хоть и пользовались популярностью у игроков, все же сдали позиции по сравнению с предшественниками. Впрочем, в любом правиле случаются исключения, и очень приятно констатировать, что таковым в этом году оказалась прекрасная Grand Prix 3 (еще раз, пользуясь случаем, снимаю шляпу перед Джеффом Краммондом).

Индустрия больше не позволяет себе летних каникул, которые мы наблюдали на протяжении всего предшествующего двухтысячному году времени. Проект выходит тогда, когда игрок начинает ощущать в нем потребность, тогда, когда это сочтут необходимым маркетологи, а не when it's done, как любили говаривать раньше разработчики. Теперь даже промедление сроком в неделю может стать роковым. Впрочем, под Рождество все равно случается традиционный игровой обвал, последствия которого вы можете наблюдать хотя бы даже в разделе "спортсменов-симулянтов" (взгляните, сколько релизов!) в этом номере.

Это в целом. А если обратиться к реалиям нашего раздела?

Конкретика

Здесь стоит отметить две вещи.

Первая касается симуляторов военной техники. Их число, как это не прискорбно, постоянно уменьшается. Все, что должно было выйти, вышло, а вестей о готовящихся разработках пока нет. Не впадет ли вслед за квестами в летаргический сон еще один почтенный жанр? Очень хочется верить, что нет. И последний авиасимулятор, B-17 II: The Mighty Eighth, обзор которого помещен в этом номере, хорошее тому подтверждение.

Другая больная тема – это, естественно, спортивные симуляторы. Я тут сидел намедни и думал о развитии жанра, которому диктуют условия EA Sports. Думал, думал и пришел к такому нерадостному заключению, что пока у руля стоят американские "спортсмены", не видать нам с вами настоящего хардкорного спортивного сима. Почему? Ответ на вопрос лежит на поверхности.

Игры от EA Sports были и остаются массово ориентированными проектами. Изначальная цель создания любого спортивного сима, будь это гольф или баскетбол, – хорошие продажи. А если поставлена именно такая задача, то достичь ее можно только одним способом – создать игру, которая при прочих равных условиях удовлетворила бы любого: от "отца" до "сынка". Не верите? Почитайте рецензии на последние хоккеи, футболы... Ветеран ругается, что попсово, но играет. А уж новичку-то и вовсе в кайф освоить трудный "симулятор". Мало доказательств? Сравните уровень реализма наиболее "народного" спортивного симулятора FIFA 2001 с самым реалистичным автомобильным – Grand Prix 3. Где сложнее, где правдоподобнее? И какова аудитория этих игр? А то, что кто-то на World Class проигрывает компу с разницей в 10 мячей, ни в коем случае не говорит о реалистичности произведения. Это характеризует его сложность, которая может быть высокой и в Tomb Raider.

Усугубляет ситуацию то, что конкурентов, способных создать истинный спортивный сим, который учитывал бы все аспекты отдельно взятого игрового вида спорта, даже не видно на горизонте. А FOX Sports и Microsoft, регулярно предпринимающие попытки атаковать владения EA Sports, преследуют ту же самую цель – создать массовую игру, которую бы в итоге купили.

Ожидания

Не могу сказать, что тенденции меня пугают или хотя бы настораживают. Но и радости особой я не испытываю. В конце концов, на игровом рынке все подчинено простому рыночному правилу – правилу спроса и предложения. А это значит, что в любом случае разработчики будут ориентироваться на наши с вами запросы, пусть с небольшим опозданием, но все же. Будут и сюрпризы, и приятные неожиданности, и разочарования (как без них?). В общем, все как обычно.

А вы думали иначе?

Не без уважения,
Леонтий Тютелев
biblion@nara.ru

Reckless Driver:
С Новым Годом, с новым, так сказать, счастьем. Пусть дед Мороз принесет вам под елку четвертый "пень" и наикрутейшую "Г-Форсу"!

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Rig & Roll "Дальнобойщики-2"

На "Дальнобойщиков-2" я смотрю уже не впервые. И мнение мое не меняется: вещь очень интересная, аналогов практически не имеющая. Здесь, как и почти во всех удачных играх, сочетаются сразу несколько жанров. Есть тут и то, что можно охарактеризовать как "дух свободы" (наиболее ярким представителем игр такого класса была незабвенная Elite).

Жанр	Автосимулятор
Издатель	1C
Разработчик	SoftLab-NSK
Срок выхода	Февраль-март 2001

Плюс к этому – налицо явный симулятор с весьма продвинутой физической моделью, классические гонки и даже элементы экономической стратегии (в очень небольшом количестве, но все же)...

Начнем, пожалуй, с симулятора. В конце концов, династия "Дальнобойщиков" началась именно с софта для автомобильных тренажеров, а остальное добавилось несколько позже.

Удар автопробегом

Если не все еще знают (в чем я, впрочем, сильно сомневаюсь), то главными героями этой игры являются грузовики. Соответственно, основная задача – перевозка всякого добра. За деньги, естественно. Причем каждый рейс – это гонка с участием конкурентов; приехавший первым получает максимальное вознаграждение и коечто еще (об этом чуть позже).

Грузовик – машина интересная. С одной стороны, скорости здесь, конечно, не те, что бывают на трассе Формулы 1. С другой – масса тоже слегка не та. Да и заносы со "спинами" – явление относительно редкое. Гораздо чаще случается элементарное опрокидывание. Ничего не поделаешь, агрегат-то высокий и тяжелый. И чем тяжелее, тем легче валится. Надо сказать, что марки машин различаются вот по этому показателю очень сильно. Да и заполнение кузова сказывается: пустой грузовик ведет себя совсем не так, как загруженный.

А отдельная песня – это седельные тягачи. Эти штуки водить действительно сложно. Потеря прицепа – дело совершенно обыденное.

Такое поведение вызывает к жизни всякие интересные альтернативы. К примеру, чтобы заработать максимум денег, надо рассекать на чем-нибудь солидном, типа "Мерседеса", "Вольво" или "Рено". Но по ходу дела нужда в деньгах потихоньку отпадает, а вот необходимость выигрывать каждую гонку, напротив, усиливается. Появляется резон продать вашего монстра и купить крохотную "Газель" – благо по скорости она ничуть не хуже более мощных конкурентов (конечно, если мотор форсированный), но плюс к этому еще и вписывается почти во все повороты на полном газу без особых последствий. Просто? Как бы не так. Тут же выясняется, что "Газель" имеет очень существенный недостаток: она одним пинком сбивается с дороги, после чего, в силу относительной невесомости, улетает настолько далеко, что не всегда есть смысл оттуда выбираться. А пинки AI развешивает с большим удовольствием – он у нас такой... На тяжелой же машине можно выбивать врагов с трассы самому, но тут возникают другие сложности – помимо повышенной строгости управления.



● "Рено". Ишь, как накренился на повороте

Есть в игре и еще один интересный момент, доставшийся в наследство от первых "Дальнобойщиков". Речь идет о показателе хрупкости груза. Сильные удары вообще негативно сказываются на состоянии товара. Кстати, в этом деле не последнюю роль играет и то, что мы везем – гвозди или зеркала.

Бортовое оборудование, по части которого столь свирепы авиасимуляторы, в игре тоже присутствует. Хотя и в очень небольшом количестве. Можно включать "дворники" и орудовать ближним/дальним светом. "Дворники", кстати, действительно необходимы: капли воды на стекле существенно ухудшают обзор.

Пожалуй, единственная условность, на которую пошли авторы, – это модель повреждений. Конечно, побить машину можно. Особенно неприятно ехать ночью, если фары разнесло.


Виртуальная кабина. Почти как в авиасимах

Но с другой стороны, при реальном лобовом столкновении двух грузовиков на скорости километров 120 в час последствия будут чуть более серьезными, чем в игре. По крайней мере, спокойно продолжить свой путь вы вряд ли сумеете...

Есть и еще одно упрощение: починка и дозаправка осуществляются мгновенно – достаточно на скорости проскочить через бензоколонку или сервис.

Full Freedom

Что мы имеем? Налицо довольно крупная территория, усеянная населенными пунктами. В каждом из них есть грузовой терминал – вот к нему-то и надо подъезжать, чтобы загрузиться/разгрузиться. Так и курсируешь между всякими городишками. Что, откуда и куда – выбираешь сам. Можешь в поте лица зарабатывать деньги, а потом тратить их на апгрейд своего железного друга. Или на приобретение нового. А можешь ничего не делать, если не хочется. Вот она – свобода.

Но и это еще не все. На многочисленных стоянках прозябает масса грузовиков вместе с водителями. Так вот, их можно нанять. Для этого нужно: а) иметь необходимую сумму наличными; б) располагать особыми лицензиями, которые выдаются за победу в гонке.

Такие правила могут показаться немного странными, но с точки зрения геймплея все сделано абсолютно верно. Если бы речь шла только о деньгах, то довольно скоро (скажем, после найма трех-четырех батраков) необходимость ходить в рейсы самому просто отпала бы. Доход, который давала бы ваша вновь образовавшаяся компания, намного превысил бы то, что можно заработать своим горбом – так чего возиться?

Собственно, вот на этом этапе и есть смысл пересесть с тяжелого грузовика на самый легкий. Деньги уже не важны. И так накапают. Главное – приходить к финишу первым, чтобы получить заветную бумажку.

Расходы тут, конечно, тоже есть. Во-первых, всем работничкам надо платить жалованье. Честно говоря, я не уверен, что ваше дело может оказаться убыточным. По крайней мере, со мной ни разу такого не было. Но теоретически это возможно.

Но что здесь хуже всего (это мы плавно переходим к пункту "во-вторых") – мафия с полицией. Разве я еще не упомянул про две эти славные организации?

"Братва" может остановить ваш грузовик и забрать добро себе (впрочем, со мной такого тоже пока что не случалось). Полиция штрафует. Как правило, штрафы можно заработать, если на глазах у полицейских "пнуть" кого-нибудь. Но бывают и совсем скверные ситуации. Подлый работодатель может всучить вам запрещенный груз. Оружие под видом запчастей. Или взрывчатку вместо сахара. Вот тут можно очень крепко влететь на бабки. Единственное спасение в такой ситуации – в числе всего прочего поставить на машину примочку под названием cargo scanner.

Общее замечание: когда полиция говорит "Стой!", лучше действительно остановиться. Иначе начнут стрелять. А стрельбу машина переносит плохо. Особенно, если в дело вступают полицейские вертолеты. Разработчики говорят, что это Ка-52. Вы знаете, я его внимательно рассмотрел и нашел, что это скорее обычный Ка-50. Что, впрочем, тоже не слабо.

Там, кстати, есть и традиционные гонки – по замкнутой трассе. За победу в них также полагается лицензия.

Да, вот еще что. Противотанковых мин на дорогах больше нет. Сняли.

"Мерседес" на фоне

Графика неплохая. Особенно удалась вода – во всех своих проявлениях. И в водоемах, и на асфальте, и на стекле. Но и грубые моменты тоже есть. Особенно это относится к "древесным стенам". Очень уж они напоминают забор. Это, увы, вполне закономерная расплата за довольно крупные размеры мира, по которому мы можем кататься.

Впрочем, в идеальной графике и не было необходимости. Самое главное, что есть у "Дальнобойщиков-2", – это атмосфера, а для ее создания того, что есть, вполне хватает. Разумеется, в сочетании с музыкой "Арии", общей концепцией и прочим. Некоторые моменты изумительны – например, отчаянная


Не суйся

ночная гонка под вспышки молний, когда дорога видна метров на двадцать.

Еще один интересный момент – сам мир. Тут все "спрессовано". Игровое поле включает в себя все возможные типы ландшафтов (заснеженные горные серпантины резко переходят в выжженную пустыню), а день и ночь меняются стремительно (если в опциях ничего не регулировать, рассвет и закат наступают с периодичностью минут в десять). В общем, в графе "многообразие" игре можно ставить твердую "пятерку": в какие только края не заносит этих дальнобойщиков... Все есть.

Казалось бы, бред. Но, как ни странно, когда едешь по такому калейдоскопу, создается иллюзия действительно очень долгого рейса.

В общем, и тут у них вроде как хорошо получается. При всей нестандартности подхода с точки зрения логики. И некоторого графического... скажем так, консерватизма.



Дуэль

Музыка, повторюсь, очень хороша. Идеально подходит.



Так создаются империи. Процесс найма



Изделие фирмы Камова в полицейском варианте

Сводки с фронта

Впрочем, в идеальной графике и нет необходимости. Самое главное, что есть у "Дальнобойщиков-2", – это атмосфера

Вероятно, с этого надо было начать, но неважно. История с "Д-2" получилась занятная. Летом ее издали на Западе под названием Hard Truck 2. А сейчас готовится европейский вариант, получивший название Rig&Roll. Эта версия будет издана и в России, но уже под вывеской "Дальнобойщики-2".

Надо вам сказать, что от HT2 R&R отличается довольно сильно. Собственно, работа над последним продолжается и сейчас; на данный момент проект находится в состоянии альфа-версии. За истекшие полгода там появилось много новых возможностей. Можно разговаривать с коллегами-водителями, подкупать полицию, приобретать краденые машины... Резко увеличилось количество "мирных" автомобилей, которые просто ездят по своим делам. Добавились модели грузовиков. Фактически, речь идет уже о другой игре.

Которая и достанется в первую очередь нам, а не американцам. Правда, они гоняют грузовики уже с лета, а нам придется подождать до февраля, а то и до марта. Но, в конце концов, ожидание чуда – это нормальное состояние для нашего брата. Верно я говорю?



Mercedes-Benz Truck Racing

Reckless Driver

В прошлый раз восторгался сотрудник журнала, именующий себя гордо. Вождем. И все-то ему нравилось. И всем-то он был запредельно доволен... Признаться, я тоже был впечатлен демоверсией гоночного симулятора Mercedes-Benz Truck Racing: игра на уровне, а не хватало лишь модели повреждений, обещали которую в полной версии.

И вот она перед нами. И полная версия. И модель повреждений. Прошу любить и (непременно) жаловать – первый симулятор соревнований на седельных тягачах, произведение Synetic Название – выше по тексту.

Жанр	Автосимулятор
Издатель	THQ
Разработчик	Synetic
Требуется	Pentium-II 333, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM, GeForce
Multiplayer	IPX, TCP/IP, модем, нуль-модем

Подноготная создания MBTR (ничего, если я его так подсокращу?) обескуражила. Если вы помните, в конце 1999 года увидела свет лихая и столь же глупая аркада Breakneck (он же N.I.C.E. 2). Помимо красоты окружающего пространства и отличных моделей машин, проектик Synetic не предлагал абсолютно ничего интересного. Так вот. Держитесь крепче. MBTR создан на движке этой самой аркады. Как вам? Впрочем, история знает и более смелые приемы обращения с движками гоночных игрушек. Бывали на моей памяти случаи, когда на мотоциклетном симуляторе делали формулистический. И ничего. Довольно-таки хорошо получалось! Поэтому откинем охватившие нас подозрения – разработчикам удалось кардинально перелопатить engine, и теперь лишь красивейшая графика напоминает о “генах” проекта. Что, согласитесь, совсем неплохо.

MBTR – хороший повод для проведения апгрейда вашего компа. Верьте Драйверу – графика MBTR заслуживает того, чтобы юзать ее на полной детализации

Что очень хорошо

Вот с графики сегодня и хотелось бы начать, так как именно она выполнена в игре безупречно. Придраться абсолютно не к чему, честное драйверское.

Для начала ваше внимание стоит заострить, я думаю... на зеркалах заднего вида. Да-да, на них, родимых. Включите-ка поскорее вид с внешней камеры. Включили? Теперь на газ. Давите на газ! Машина поехала? А теперь взгляните на большие лопухи зеркал. В каждом из них отражается (причем в реальном времени) настоящая дорога. Можно даже различить силуэты надвигающихся сзади противников. А ведь зеркала – это всего лишь деталь. Далеко не первостепенная. И таких деталей в игре превеликое множество.

А какова детализация модели машины! Кажется, что ни одна частичка гоночного грузовика не ускользнула от зоркого глаза разработчиков. Тоже самое касается и внутреннего убранства автомобиля. Нигде не удалось заприметить какого-нибудь недоразумения.

Не стала исключением проработка трассы и различных эффектов. Дождь, туман, динамическое освещение. Все не только на месте, но и на высочайшем уровне.

Не “подвели” (это уже к сожалению) и системные требования. Если желаете лицезреть все на максимуме, сходите в ближайший компьютерный салон и проверните нехилый апгрейд. Останетесь довольны. И полученным компьютером, и соответствующей картинкой. Впрочем, не все так ужасно. Поверьте мне, даже не самые “крутые” настройки визуальных эффектов способны на равных поспорить с лучшими гоночными играми современности (а во многом даже превзойти их). Не говоря уж об узком ответвлении данного жанра под названием “хардкорные симы”.

Традиционно обратимся “для кучи” к вопросу о звуке. Хорошо. Даже очень. В игре зверски озвучены столкновения. Когда я первый раз “прикоснулся” к машине конкурента, ужасающий скрежет и громкий удар напомнили, что гоняемся мы вовсе не на легковушках, а на больших и страшных траках.

Хорошая находка разработчиков – нарастающий вой приближающейся сзади машины. Сначала вы слышите неясный шум, затем – звук мотора. Дальше становится различимым свист турбин и, наконец, показывается в зеркале заднего вида преследователь. Звук нарастает. Так и хочется остановиться у обочины и пропустить грозного товарища, не забыв при этом отдать честь.

Что не менее хорошо

Поменяв ориентацию с легкомысленной аркадной на серьезную симу-



● Не уйдешь, твою налево!

ляторную, авторы оставили в прошлом опыт, приобретенный в период работы над простыми гонками, и сумели подойти к делу создания имитатора-с-большой-буквы подобающим образом.

Очень пристрастно изучал я возможности игры, надеясь найти хоть какую-нибудь зацепку и обвинить проект хотя бы в полуаркадности. Долго тестировалась и физика проекта. Однако в итоге пришлось оставить это неблагодарное занятие и признать-таки Mercedes-Benz Truck Racing самым что ни на есть правдивым симулятором. И пусть новичков не прельщает типично аркадная обертка – вызывающе красивая графика. В нарядной шкуре сидит строгий сим, не прощающий ошибок и невнимательности.

Зато подружиться с игрой не так уж и сложно. Неопытным водителям помогут три полезные опции. Первая – антиблокировочная система тормозов (если ее включить, не будет происходить блокировки колес, вы всегда будете сохранять контроль за машиной). Вторая – противозаносная система. Эта фишка помогает держать авто в поворотах: минимизирует вероятность возникновения заносов. Последняя – автоматическое притормаживание перед виражами. Ну, а своеобразным Д'Артаньяном к этим трем мушкетерам станут автоматический и полуавтоматический режимы работы коробки передач. Нелишним также будет поставить меньшее значение силы соперников и ясную погоду.

Ну, а если вы гордо причисляете себя к рядам людей, "расколовших" на своем веку не одну дюжину симов высокой пробы, то и для вас найдется кое-что интересное. Например, небольшая энциклопедия. Ее роль возрастает в том свете, что MBTR – безоговорочно первая игра по мотивам серии Super Race. Как следствие, нужно утолить небольшой информационный голод.

Подробно представлена модель настроек машины – порядка десяти пунктов.

Изменчивая погода внесет в игру дополнительный элемент сложности. Ездить в туман, к примеру, напряжно, а в дождь – просто трудно. Не оставим в стороне и отличный искусственный интеллект соперников (о нем чуть ниже).

Несколько обламывает на фоне всего этого великолепия куцый выбор транспортных средств. Как следует из названия, в игре нам предложат на выбор много разных... расцветок одной, по сути, машины – гоночного тягача от Mercedes. Ни "Манов" тебе, ни "Катерпиллеров", ни родных (правда, уже канувших в лету) ЗИЛов. Беда, беда – огорчение. Хорошо хоть, что трассы реальные дальше некуда. На каждый автодром даже имеется своя "инфа".

Что же касается интерфейса и общего качества MBTR, то, будьте спокойны, они удовлетворят любого игрока. Будь он "отцом", который уже давно потерял веру встретить игру "как раньше", или же "юнцом", которого "прет" любая фишка.

Fair play

Как мы знаем, мощность самых "зафорсированных" движков гоночных грузовиков достигает тысячи трехсот лошадиных сил, что немало. А вот скорость застопорилась на отметке в сто шестьдесят километров в час. Где подвох? Подвох в ограничителе, необходимость установки которого продиктована требованиями безопасности. Его на радость всем правильным шоферюгам типа меня можно безболезненно отключить. И – ура! Тяжеленная махина безотказно набирает скорость далеко за двести км/ч. Рульно. А теперь достаточно теории – живо на трассу! Интересно ведь покуражиться на громадной мощнейшей машине.

Для начала предупрежу всех любителей грязной игры. За "неспортивное поведение" вы будете незамедлительно наказаны. Привыкли вежливо подталкивать в зад впереди идущего и очищать таким образом себе путь к победе? Придется отвыкать. Инициатор столкновения здесь (особенно, если он домогается "сзади") наказывает себя своими руками. После удара автомобиль практически всегда разворачивается вокруг оси.

Машина тяжела и, стало быть, инертна. Это ощущается. Одно из главных требований, предъявляемых MBTR к игроку, – умение своевременно и эффективно тормозить перед поворотами, чтобы войти в вираж на строго определенной скорости. Только не подумайте, что "шаг в сторону" от требуемого в конкретном повороте лимита недопустим. Нет, нет, что вы! Пожалуйста, въезжайте в вираж на бОльшей скорости и исправляйте ситуацию по ходу дела. Перемещайтесь слишком медленно и газом провоцируйте эффектный занос задней оси. Сколько вашей душе угодно! Это ведь на руку соперникам, которые ведут себя холодно и расчетливо. Сразу же обойдут вас по внутреннему, а то и по внешнему радиусу.

А вот если действительно сильно ошибиться с выбором скорости, то итог будет плачевным. Вылет. Удар. Потерянное время (кстати, о нем есть сказка).

И вот мы добрались, наконец, до модели повреждений. Сразу скажу, я так и не понял, упрощена она или же нет. После серии не особо крупных столкновений вы рискуете разве что потерять кусок пластикового обвеса – и никакого намека на ухудшение управляемости. А с другой стороны...



● Инициотор столкновения в игре кореется. Покручивоясь вокруг своей оси, он ноблюдоет зо уезжающими вдоль оппонентами

как-то раз я хорошенько так влетел в отбойник. Оторвало фальшрадиаторную решетку, и взору моему открылся моторный отсек (средне, к слову, проработанный). По стечению обстоятельств, я поехал задом, "как-гритца", наперед. Максимальные обороты и... через некоторое время "поплыла" система охлаждения – мотор закипел. "Забавно!" – подумал я, не отпуская акселератор. Спустя пару сотен метров двигатель громко и пугающе взорвался. М-да... вот и думай после энтого.

Регламент соревнований отличается от Формулы 1, например. В течение одного гоночного уик-энда у вас будет четыре шанса заработать призовые очки

Если попытаться кратко описать игровой процесс, то для этого понадобится несколько слов. Постоянное напряжение. Невысокий темп. Интересно... Да-да, несмотря на всю специфику соревнований тягачей, авторам удалось создать очень играбельный компьютерный вариант столь экзотических для нас соревнований. Проект хорош. И графически, и "физически". Любителям симов пропускать не рекомендую.

P.S. Поклонники многопользовательской игры! Да-да, к вам обращаюсь. Посмотрите строку Multiplayer на самом верху. Каково, а?

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: приветствуется

Маленький Вкимук

Mini Car Racing

Товарищи, вы Death Race помните? A Ignition? Может быть, до сих пор Micro Machines не забыли? А название Excessive Speed вам знакомо? В общем, уважаемые, памяти вышеуказанных посвящается!

Жанр	Аркадные автогонки+Action
Издатель	eGames
Разработчик	eGames
Требуется	4 квартал 2000 г
Рекомендуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Multiplayer	Pentium-II 233, 32 Mb RAM

Объявился пришелец из прошлого. Самый настоящий. Использует на девяносто процентов двухмерную графику (машинки разве что полигонов по десять на себя берут), диковинную сегодня и такую распространенную года четыре назад изометрическую перспективу, равнодушен к ускорителям и спокойно уживается с процессорами первого поколения "Пентиумов". Уникальный случай в сегодняшнем злобном трехмерном игровом мире. За что и любим. И понимаем. Здравствуй, Mini Car Racing! Какими судьбами?

Рецепт

Согласитесь, убить Re-Volt, за чьими плечами стоит такая громадина, как Nintendo, очень трудно. Я бы даже сказал, невозможно. Не станете, думаю, спорить, что делать вторую Micro Machines уже неоригинально. Как быть? Как создать игрушку про маленькие автомобильчики так, чтоб всем понравилось? Элементарно! Нарисуем красивые двухмерные трассы (дабы ностальгия взыграла) и возьмем обычные легковые машины с несколько огрубленной физической моделью. Запустим их на дорогу, отдадим одну под управление игрока. Не забудем навесить на автомобиль много всякого оружия, защиты, спецобмундирования. И, самое главное, отодвинем камеру на высоту птичьего полета. Вот и все. Рецепт прост, но принес eGames успех. Получилась очень симпатичная (это определение всего, а не только графики) игрушка.

Винни-Пух бы такую игру молчаливо одобрил

Дайте мне пикселей!

От Mini Car Racing веет старыми добрыми играми. Он весь пропитан атмосферой игры, игрушечности. Проект буквально светится желанием авторов сделать что-то для игрока, а не для потенциального покупателя. По всему видно, что перед нами не массовое творение, брызжущее тысячами треугольников и сотнями спецэффектов. Снобы наверняка начнут воротить нос и плеваться при виде простенького, ничуть не навороченного интерфейса. Их от него не "прет". А мне нравится! Я соскучился по пикселям, которые все так безбожно ругали еще года два тому назад. Подавайте мне пикселя и разрешение не больше, чем 640 на 480! И я буду доволен... Но к игре!

Пропускаем разогревочные варианты и немедленно окунаемся в чемпионат. Предстоит доказать, кто тут папа!

Выиграть просто так, на мастерстве, не получится. Несмотря на кажущуюся легкость игрового процесса и очевидность путей к победе, на деле все оборачивается серий сенсационных, неожиданных поражений игрока. И это радует. Подвох кроется в следующем. Без оружия, равно как и с оружием слабым, вам победить не удастся ни в жизнь. Будет лишь горькое разочарование и нажитый комплекс неполноценности.

А ведь игра, точнее ее физическая модель (не надо смеяться, есть такая!), казалось бы, располагает к чистым, без единого выстрела победам. Машинка четко слушается сигналов клавиатуры, в поворотах случаются веселые контролируемые заносы, а-ля Colin McRae Rally. Хочется весело обойти соперников и просто, никого не обижая, заработать на новую машину. Не получится. Тут принцип такой: "Не обидишь ты – обидят тебя!"

Выжившие гонки на выживание

Вот и получается, что обогнать соперника можно только, если как следует обработать заднюю часть его машины из пулемета или ракетницы (арсенал навесного вооружения необычайно широк). А единственным способом не дать обогнать себя является использование, скажем, большой канистры с машинным маслом и умения своевременно "крутить хвостом" (впрочем, сочетание указанных условий еще не гарантирует победы). В общем, у кого длиннее ствол, тот и круче. Помню, как на первых порах меня позорно мочили аутсайдеры на маленьких машинках типа Rover Mini. Так, знаете ли, противно становилось. Едешь вроде уверенно, обходишь одного придурка за другим, а тут – раз! – пристраивается сзади маленький-невзрачный и пускает тебе в жжж...в спину то есть, пулеметную очередь. Машина начинает испускать клубы дыма (непрозрачного вовсе!) и становится крайне взрывоопасной. Одно неверное движение (которое всегда делают за игрока соперники) и... бах! Авто разлетается на ма-



● Незаслуженно забытая изометрическая перспектива

ленькие обломки. Чуть позже вас восстановят на трассе, и вы помчитесь вдогонку хамам.

За победы, понятное дело, дают деньжат, которые не надо откладывать на черный день. Если вместо апгрейдов начать накопление капитала, то вся игра превратится в один сплошной черный день. Вооруженные до зубов соперники будут рвать вашу задницу на британский флаг каждые десять секунд. Поэтому вкладывайте деньги в вооружение. Окупится быстро.



Эх, хороши все-таки эти плоские трассы. Они отлично... эээ, слово-то было раньше... Во! Они отлично прорисованы. Пейзажи хоть и статичны, но глазу все же милы. Да и звук соответствует общему уровню игры. Не докучает – и ладно.

Симпатичная это игрушка – Mini Car Racing. Если вы не сноб, рекомендую. Остается только радоваться, что и в конце 2000 года появляются такие вот некоммерческие проекты.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●○○○○○○○○

Рейтинг 6.5

Время освоения: кончилось в 1998
Сложность: средняя
Знание английского: на уровне "Оксфорда"

Леонтий Тютелев

Virtual Pool 3 Featuring Jeanette Lee

Жанр	Симулятар бильярда
Издатель	Interplay Entertainment Carp
Разработчик	Celeris
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть, Интернет (GameSpy)

Симуляторы бильярда – отнюдь не массовый вид виртуального спорта. Появляются с завидным постоянством каждый год, на протяжении которого затем спокойненько "используются по назначению". И если раньше технические возможности компьютеров не позволяли создать максимально правдоподобный имитатор, то сейчас таких проблем не существует. Разработчики (при определенной доле старания, естественно) способны удовлетворить запросы самых взыскательных бильярдистов.

Перед нами третья по счету часть снискавшей популярность серии под лаконичным названием Virtual Pool. Серия эта имеет устойчивый круг поклонников, о чем свидетельствует встроенная возможность переноса сохраненных игр из второй части в третью. Но, несмотря на уже трехлетнюю историю VP, наш раздел не жаловал вниманием произведения Celeris. Что ж, когда-то надо исправлять свои ошибки.

Чин по чину

О серьезности намерений разработчиков говорит факт участия в создании игры профессионального игрока. В роли консультанта выступила девушка восточной внешности по имени Джанет Ли, имя которой наверняка знакомо любителям пула. Она не только фигурирует (буквально) во вступительном ролике, но и появляется позже: симпатичная китаянка (предположительно) с готовностью обучит вас всем премудростям пула. Оцифрованная учительница показывает, куда надо бить для достижения требуемого результата, а потом еще и доходчиво объясняет, почему, собственно, отскок или удар получился именно таким. А когда Джанет закончит объяснения, вам предоставят возможность самостоятельно попробовать тот или иной удар. Отличная опция. В общем, если вы из-за неумения или незнания правил боялись раньше подойти к зеленому столу, то теперь, потренировавшись наедине с собой, можете смело оставлять виртуальный кий в покое и хвататься покрепче с чувством собственного достоинства за реальный.

Человек, знающий толк в пуле, будет приятно удивлен открывшемуся его взору разнообразию всего. Только разновидностей игры насчитывается аж двадцать одна штука. Естественно, речь идет о пуле, и никаких "послаблений", вроде отечественной "Американки", с ее узкими лузами и большими шарами, не предусмотрено.

В игре несколько уровней сложности. Есть широкий выбор мест проведения поединков, можно выбирать даже типы столов: любительский, полупрофессиональный или профессиональный.

В Virtual Pool 3 представлена широкая система многопользователь-





● Эта дамочка с радостью обучит вас всем премудростям игры в бильярд

ских игр. Особенно интересно будет любителям бильярда с выходом в Интернет. Благодаря GameSpy, они смогут подобрать себе любого соперника. Хоть из Зимбабве (негр из племени Мумба-Юмба с кием, имхо, это не спортивно, а угрожающе).

Понравившись, Virtual Pool, не наскучит быстро. Это проект из разряда долгоиграющих

Деньги, девки, два кия

Что касается игрового процесса, то знатоки и тут вряд ли почувствуют себя ущемленными или зажатыми. В игре задействована практически вся клавиатура. Вы вольны как угодно вращать камеру, увеличивать силу удара, менять точку потенциального соприкосновения кия с шаром. В общем, делать все то, что сделали бы, играя за настоящим столом в каком-нибудь баре или клубе. И даже больше того (вид строго сверху стола доступен, думается, только в игре).

Для любителей заработать с помощью кия предусмотрен режим игры под названием "карьера". Начинаете вы, как повелось, с мизерной суммой в кармане. Пятьдесят долларов – не больше. Исходя из финансовых возможностей, подбираете себе соответствующих, не особо сильных соперников. И вперед!

Однако те, кто ожидал встретить в игре подобие "Провинциального игрока" с разговорами и прочей атмосферой, скорее всего разочаруются. Единственный вид общения – это малюсенькая фотография соперника перед началом матча и какая-нибудь фраза типа: "Сначала поднакопи денег, а потом лезь ко мне со своими предложениями". Во время поединка противники, как, собственно, и игрок, представлены в виде самостоятельно вращающихся киев. Впрочем, на интерес это никак не влияет. Ценность VP3 – не в шуточках и подначиваниях со стороны оппонентов. Сила игры – в отличной реализации такой игры, как пул.

Мышь – всему голова

Самое приятное – это то, что удар кием вы, как и в Expert Pool, наносите мышкой. Согласитесь, это вносит дополнительную степень реализма в процесс. Вместо того, чтобы какой-нибудь клавишей устанавливать цифровое значение силы удара, вы просто двигаете с необходимой интенсивностью хвостатым другом по коврику. Предварительно прицелившись и выбрав самый удобный ракурс динамичной камеры (нет строгих позиций) обзора.

Привыкнуть не сложно. Главное в таком случае суметь вовремя (читай – в жизни) отвыкнуть: держать в руке мышь гораздо проще, нежели тяжелый кий...

Отличным дополнением к игровому разнообразию и великолепной физической модели служит солидная, реалистичная графика и умеренные звуковые эффекты. За это авторам нужно кланяться в пояс десять раз.

В общем, уважаемые, VP3 – игрушка для взрослой аудитории, в которой заложен умеренный, долгоиграющий интерес. Можно даже сказать, интерес неиссякаемый. Если вы любите неспешные, красивые игры, то эту вам пропускать не стоит.



Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



● Щас... забью!

Леонтий Тютелев

Motocross Mania

Очень часто не надо даже запускать игру и проводить за ней какое-то время, для того чтобы понять, насколько она хороша (или плоха). Замечено, что иногда достаточно бывает просто посмотреть на логотип товара. Чем солидней проект, чем лучше издатель, тем представительнее и глубокомысленнее выглядит лого. Исключения из этого правила, конечно же, случаются, но только "в обратную сторону". У плохой игры может быть хороший логотип. У хорошей плохой – никогда.

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	On Deck Interactive
Разработчик	Deibus
Требуется	Pentium-II 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 500, 64 Mb RAM, GeForce

А здесь еще и название не ахти какое. Подумать только – Motocross Mania. Сколько патетики! Поэтому предупреждаю вас, читатели, сразу: дальше по тексту вы ни разу не столкнетесь с восхвалениями проекта испанских (если память окончательно не изменила мне) разработчиков. Motocross Mania – крайне непрофессионально исполненное произведение. Полный, извиняюсь за хамство, отстой.

Безвкусица

Корявость игры становится очевидной с самого первого кадра, который успевает засечь глаз игрока. Отвратительность проекта буквально бросается в глаза. Еще более-менее прилично выглядит стартовое "кино" (естественно, по сравнению со всем остальным в этом творении), а вот когда мы попадаем в здешний интерфейс, то на ум приходит только одно уместное сравнение: серо-зеленое болото. А эта гаденькая эмблемка в углу экрана! Нет, определенно, у этих испанцев проблемы со вкусом. Да и вообще, это какие-то неправильные испанцы.

Впрочем, отказать в функциональности игровому меню нельзя. Да и пользоваться им, если начистоту, без предвзятости, в целом удобно. Находиться в интерфейсе крайне неприятно – вот главная проблема.

Игра предлагает нам "сразиться" с виртуальными во всем пилотами (вплоть до фамилий) на не менее виртуальных мотоциклах (все байки вымышленные) по совсем виртуальным трассам (разумеется, ни одной реальной). Это, согласитесь, на порядок снижает игровой интерес.

Байки делятся на три класса, в зависимости от объема двигателя. В номинальный симулятор для поддержания игрового интереса "на уровне" зачем-то внедрена функция апгрейда мотоцикла. Список усовершенствований необыкновенно стандартен. Да и исполнение магазина настолько схематично, что данная... х-мм... "фича" не только не добавляет игре забавности, а, напротив, выставляет несмышленых творцов в еще более невыгодном свете.

Бездарность

Перед тем как перейти к описаниям "прелестей" игрового процесса, думаю, надобно дать читателю небольшую "историческую справку". Deibus уже делали игру про мотоциклы. Выход ее пришелся на конец 1999 года. "Убивцем" первого Motocross Madness опус не стал. Да и не мог стать. Уж больно был сырой. Название той игры – Edgar Torronteras' Extreme Biker – вряд ли о чем-то вам скажет. Впрочем, если и скажет, то только о плохом. Так вот, Motocross Mania – это "славный" продолжатель дела Эдгара со всеми "выплывающими" последствиями. Конец справки.

Начнем "чемпион-корабль". Championship, то бишь. Интерес, скажу вам сразу, нулевой.

Физическая модель не аркадна. Но стремится быть таковой. Симптомы симулятора выражены лишь слабо проявляющимися спонтанными падениями на почти ровном месте, которые призваны, как мне кажется, внушить игроку, что перед ним строгий сим. Не выходит, батенька. Не симулятор вы никакой!

Управление неподвластно тупое. Тугое, непонятное, нелогичное. Совсем. Чтобы войти в девяностоградусный поворот, нужно нажать тормоз и повернуть руль в нужную сторону. Мотоциклист выполнит маневр "переставка", мгновенно сменив направление движения. Если попробовать тормозить плавно, то вас за это "вознаградят" нечеловеческим воплем упавшего с байка деревянного манекена, который, перевернувшись пару раз независимо от скорости, замрет где-нибудь в кустах.

И при всем этом оппоненты едут ну просто идеально. Одно падение – и вы вычеркнуты из списка претендентов на победу.

Без шансов

Последнее (и, каламбур, далеко не последнее), что выводит из себя, – это графика со звуком. И не смотрите на то, что изображение на скриншоте вроде как приличное. Это великое заблуждение и обман.

Унаследовав от предшественника "сырость" графического движка, Motocross Mania позорно медленно перемещается на машине конфигурации "среднестатистический геймер". Ползает даже. А для нормального показателя кадров в час (нет, часа вы за игрой не просидите, в пятнадцать минут) требуется, по моим самым скромным подсчетам, отнюдь не дешевый процессор типа "Пентиум 3" и подобающая видеокарта. Не помешает и "оперативка". Большая.

Звук. Хуже, чем средний, что по сегодняшним меркам равносильно самоубийству.

И, как логическое следствие из всего вышесказанного, плачевный итог. Motocross Mania – это плохо. Это бездарно. Это неинтересно. К тому же, логотип у игры пошлый. Драйвер бы лучше нарисовал (Драйвер, а вы рисовать умеете?).

Reckless Driver комментирует:

Рисовать я умею. Запорожцем. Задними колесами. На асфальте. Круги. Иногда эллипсы.

А игра дурная. Ой дурная... Тормозит, собака, жутко. И стремное оформление. Задавить!

В общем, вернувшийся редактор сегодня прав. Не покупайте Motocross Mania!



Игровой интерес	3/10
Графика	6/10
Звук и музыка	5/10
Управление	5/10
Ценность для жанра	2/10

Рейтинг 4.5

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Андрей "Хорнет" Ламтюгов



B-17 II: The Mighty Eighth

Третью неделю играю в B-17. Не отпускает, зараза. Уже и рецензию надо писать, а все никак. Еще один тур во Францию... потом в Германию... а время уходит. В чем причина такого западания – непонятно. Или наоборот – как раз очень даже понятно... не знаю.

Одним словом, запутался я вконец с этой чертовой игрушкой.

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Hosbro/MicroProse
Издатель в России	Новый Диск
Разработчик	Woyword Design
Требуется	Pentium 300, 128 MB RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium 400, 256 MB RAM
Multipayer	нет

Наверное, уже не все помнят то время, когда логотип MicroProse однозначно говорил о высоком качестве продукта. Особенно, если речь шла о симуляторе. Воды с тех пор утекло действительно много.

А потому очень приятно, когда ветераны решают тряхнуть стариной. Конечно, разработчиком B-17 была не MicroProse, а Wayward Design, да и с самой MicroProse вопрос сложный – вероятно, правильнее говорить уже не о ней, а о Hasbro, обессмертившей свое имя таким хардкорным симулятором, как "Монополия".

Едва ли стоит прорываться через зенитный огонь и заслоны истребителей только для того, чтобы положить груз на пустое место. Сброс – это момент истины

Но все равно – приятно.

Одни за всех

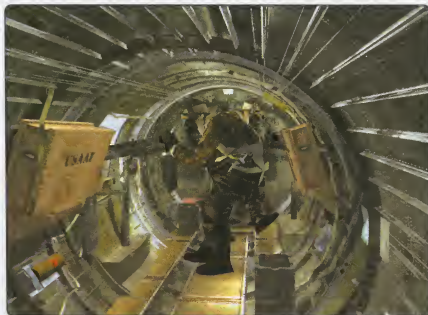
Чем тяжелый бомбардировщик отличается от истребителя? Всем. А что является самым важным для нас?

Во-первых, оружие. Посланный на штурмовку "Лайтнинг" может довольно долго "висеть" над целью, по-всякому упражняясь в применении бомб и НУРСов. У B-17 есть только одна попытка. Зашел на цель не с той стороны – все, провал: бомбовый залп лег неправильно (даже если и точно).

Во-вторых, если можно так сказать, прямолинейность. Все знают, что правило номер один для истребителя в бою – watch your six. А правило номер два звучит примерно так: не лететь по прямой дольше тридцати секунд.

Практически всю дорогу бомбардировщик идет строго по прямой. Когда наседают перехватчики противника, то вся надежда на своих стрелков. Если молотят зенитки, то остается только уповать на Бога и прочность конструкции. Боевой заход – это как штыковая атака. Кому-то повезет, а кому-то – не очень.

И наконец, бомбардировщик – это команда. Если речь идет о B-17, то тут имеются в виду целых десять человек. Пилоты. Бомбардир и штурман (это два разных человека). Радист. Пятеро стрелков (понятие "стрелок-радист" применительно к этой машине также не котируется). И если ты делаешь правильный симулятор на тему, то всех их придется как-то изображать. Как?



● Вообще, но это нодо смотреть в диномике. Люди движутся красиво

Впрочем, вариантов тут немного. Wayward избрала вполне очевидный путь: каждый член экипажа может работать самостоятельно; более того, все они могут работать без человеческого участия. А то, насколько хорошо или плохо у них это получается, зависит от умений каждого. Умения же эти растут со временем.

Тут, конечно, образовались дополнительные нюансы. Люди в самолете могут переходить с одного места на другое. Если один из стрелков был ранен осколком зенитного снаряда, то радист, у которого работы немного, встает к бесхозному пулемету. А кто-то другой должен оказать стрелку первую помощь.

Поэтому у каждого человечка "скилл" не один, а несколько. И мы можем занять какое-либо место в машине лишь в том случае, если оно уже занято. Попросту говоря, мы – бесплотный дух, который временами вселяется в виртуальные тела. Если же вселяться неохота, то можно парить, со стороны наблюдая за происходящим.

Нечто подобное (разве что без беготни с места на место) было и в двух других очень качественных проектах MicroProse. Наверное, вы уже догадались, что я говорю об M1 Tank Platoon II и Gunship!.

Для того чтобы оценить эту игру, проще всего рассмотреть работу каждого человека на своем месте. Так мы и сделаем. Начнем с носа – большого, застекленного... Там сидит бомбардир.

Bombs away!

Некоторые любят авиасимы эпохи Второй мировой именно за простоту оборудования тогдашних самолетов. Ни радаров, ни LANTIRN'ов – толь-



● Кусты на земле действительна кажутся объемными

ко перекрестие и гашетка. Красота.

Но в Wayward так определенно не думали, а потому всякие штуки, стоящие на B-17, были смоделированы очень тщательно. Результат налицо: со всем этим надо разбираться всерьез.

И пожалуй, самое главное, что там есть, – бомбовый прицел "Норден".

Напомню, что весь экипаж может работать самостоятельно. А потому в B-17 можно играть, абсолютно не умея водить самолет, – пилоты справятся сами. Можно страдать врожденным косоглазием или иметь framerate порядка 3 FPS – все равно не обязательно самому лезть к турелям и бить без промаха по "мессерам". Но есть две вещи, которыми ОБЯЗАТЕЛЬНО нужно владеть. И первая из них – умение точно бомбить цель с шестикилометровой высоты.

Дело в том, что начальный скилл бомбардира слишком низок. Уровня Above average для точного удара абсолютно недостаточно. Excellent наступит не скоро – да и тогда человечка нужно контролировать. Я напоминаю, что попытка у вас только одна. И едва ли стоит прорываться через зенитный огонь и заслоны истребителей только для того, чтобы положить груз на пустое место. Сброс – это момент истины.

Так вот. "Норден" – это, конечно, произведение инженерного искусства. Он был создан больше чем полстолетия назад, в нем не было практически ничего, кроме линз, зеркал и шестеренок, но тем не менее достаточно было навести его перекрестие на цель и соответствующим образом все настроить – после чего он сам выдавал команды на автопилот и сбрасывал бомбы. Причем в идеале получалось довольно точно. Именно так все и реализовано в игре.

"Летабельные" истребители в игре тоже есть. И не упоминал о них вполне сознательно. Кому они там нужны...

Разработчики, кстати, молодцы – здесь они отрезали явно ненужную рутину. Как только самолет выходит на initial waypoint, раздается вопль "We're on the bomb run!" – после чего бомболюк открывается сам и включается автопилот. С этого момента машина полностью переходит под контроль бомбардира.

А потом идет скриптовая вставка – клацанье замков и свист падающих бомб (здесь его отлично слышно с борта самолета). По части создания атмосферы выполнено изумительно. По первому разу этот самый свист просто опьяняет. Сразу понимаешь, отчего танкисты в суворовском "Аквариуме" выли по-волчьи. Самому так и хочется...

We're at the waypoint

И вот вторая необходимая вещь. Штурманская работа.

В отличие от всех прочих симуляторов, здесь самолетик, который ползает по карте, вовсе не указывает на ваше истинное местоположение. Только на предполагаемое. Его периодически приходится передвигать в нужное место. Карта, кстати, шикарная. Ни в одном симуляторе такой не было.

В принципе, определяться не очень сложно. Одна из отличительных особенностей игры заключается в уникальности каждого клочка Европы. Ориентиров, типа характерных изгибов и пересечений рек и дорог, всегда хватает. Посмотрел на землю – и все понял. Главное – чтобы облаков не было.

На долю AI штурманскую работу нельзя оставить по той же причине, что и бомбардирскую. Вирту-



● Карта. "Сегун" слегка отдыхает...

альный штурман все время будет теряться. А потеря точного места здесь чревата. Можно влететь во вражеские зоны ПВО, не найти цель или, самое простое, потерять свой аэродром при возвращении.

Но даже это не главное. Ваш бомбардировщик – ведущий в формации. Остальные следуют за ним. И первое, что нужно сделать перед вылетом, – самостоятельно спланировать маршрут. Тот, что дается по умолчанию, абсолютно никуда не годится (конечно, если вы не играете в то, что называется squadron campaign). Если следовать по нему, то вы слишком долго будете находиться в зоне воздушной ПВО немцев и без нужды залетать под огонь зениток. Наконец, что самое скверное – при заходе на цель не с той стороны даже точный бомбовый удар наносит незначительные повреждения. Как-нибудь потом объясню, почему.

В общем и целом, не так уж это все и сложно. Но уметь надо. А вот все остальное – уже необязательно.

Starting engines

Ну что ж... Настала пора рассказать о самом странном и неожиданном моменте в игре. Вообще говоря, ничего особо странного тут нет – по-другому и быть не могло, но все же...

Я говорю о работе пилотов.

Надо вам сказать, что когда я думал о том, чем может оказаться эта игра, то представлял себя всегда на месте пилота. Остальное казалось несколько вторичным.

Как только я занялся этим делом, то почти сразу выяснил, что если не считать бездельника-радиста, пилоты являются самыми невостребованными персонажами. Мне пришлось водить самолет только с целью общего ознакомления. Почему?

Пожалуй, скажем сначала о хороших вещах. Летная модель и само управление машиной выполнено здесь с ничуть не меньшей тщательностью, чем все остальное. Характеристики у B-17 правильные. Оборудование сложное (запуск движков, к примеру, задача весьма нетривиальная). Разворачивающий момент, возникающий при несимметричной остановке моторов, очарователен. Управление организовано почти правильно – к примеру, если передвинуть мышью сектор газа одного из двигателей, то этот самый сектор перестает реагировать на движения рычага throttle на джойстике. Такая особенность весьма полезна для парирования того самого разворачивающего момента.

А вот доступ к разным частям приборной доски выполнен довольно скверно (никакого сравнения, скажем, с Fly!). К тому же, взгляд в виртуальной кабине зачем-то автоцентруется, стоит только отпустить "шляпку" на джойстике.

Но в целом тут все хорошо. Действительно странный момент заключается, повторюсь, в невостребованности всего этого. Почему так происходит?

Уж очень здесь много рутины.

Запускаем движки. Выруливаем. Рулить приходится долго. Потом взлетаем и крутимся над аэродромом – ждем, пока к нам пристроятся все остальные. В деле участвуют восемнадцать машин, все они поднимаются в воздух по очереди. В общем, весь процесс взлета и построения, начиная с запуска и кончая выходом на курс, занимает примерно двадцать пять минут.

Дорога. Летим, напоминаю, в строю; место каждой машины очень четко определено. Здесь задача – точно выдерживать курс, скорость и высоту. И все.

Дело еще и в том, что обычного автопилота нет, а потому нельзя включить его и ускорить время. Все, что можно сделать, – передать управление AI. Так и происходит.

Пришли к цели. Бомбардир берет управление и бомбит. После этого все разворачивается в обратном порядке.

Вот, собственно, и все. Есть, впрочем, одно исключение из этого правила: критическая ситуация, с которой AI может не справиться. Срыв в штопор, например. Но бывает такое очень редко.

Но про пилотирование как таковое, отмечу еще раз, я не могу сказать ничего плохого. Все на уровне и выше.



● Так гибнут "летающие крепости"

I got him!

Если не считать радиста, который все это время не делает почти ничего по своей основной должности, то у нас остались только стрелки.

С одной стороны, это самое простое занятие. В наше время трудно найти человека, который бы не умел ворочать виртуальным стволом и нажимать на гашетку. А на этой должности ничего больше и не требуется.

С другой – не так уж все и легко. В этой игре марок на самолетах не предусмотрено. А потому врага замечаешь не сразу, и всегда есть шанс по ошибке сбить свой истребитель эскорта. Кроме того, одной из особенностей B-17 II стало очень мощное дульное пламя, которое сильно мешает целиться. На самом деле, это правильно с исторической точки зрения (в "Ил-2", кстати, будет так же). Но очень уж непривычно.

Тут важно вовремя сообразить, на какой пулемет переключаться. Неплохо помогает разглядывание обстановки на паузе при виде снаружи.

Но самое главное – работа бортового стрелка абсолютно не похожа на то, чем занимается летчик-истребитель. "Мессера" и "Фоккеры" атакуют очень грамотно. На хвосте не повисают никогда, а проносятся со стрельбой через строй. В результате такой тактики бить по ним становится довольно сложно. Даже сложнее, чем, пилотируя истребитель, всадить очередь во врага, который уже "прилип" к прицелу.

Пожалуй, это самая демократичная работа не требует ничего, кроме умения обращаться со стрелковым оружием. А у кого, повторюсь, такого умения сегодня нет?

Пара общих замечаний

Замечания в первую очередь о графике, ясен пень. Дело не совсем однозначное.

С одной стороны, земля очень хороша. Насчет bump-mapping разработчики сказали чистую правду. Работает. Создает полную иллюзию объема. Получается красиво, ничего не скажешь. И, опять же, вся Европа уникальна. С другой же стороны, за такое удовольствие приходится платить. 128 мегабайт оперативной памяти – это минимум; а рекомендуется 256. Причем, судя по рыданиям винчестера, столько действительно не помешало бы.

Самолетами я остался вполне доволен. Дюралевые B-17 неплохо блестят на солнце. Что здесь, конечно, лучше всего – это сквозные дыры в плоскостях. Раньше такого эффекта никто не делал. А тут пожалуйста: рванул рядом снаряд – и все, через киль можно любоваться соседним самолетом.



● А вот тут вмешательство необходимо. Штопор

Что производит действительно странное впечатление – облака. Плоские!

Пиротехника. Без нареканий. Вполне приличное пламя и дымные хвосты. Взрывы бомб при виде сверху радуют. Впрочем, они бы радовали вне зависимости от своего качества, особенно, если произошли там, где нужно.

Но самое красивое здесь – это экипаж в самолете. Как я уже говорил, люди к своим рабочим местам не примерзли – они могут подменить коллегу, оказать помощь раненому или заняться еще чем-нибудь по мелочи. И есть специальный вид – если можно так сказать, места со стороны. Места эти заранее отрисованы, а вот фигуры людей вполне трехмерны. Двигаются они потрясающе. Точно вам говорю: пока я не увидел, как раненый штурман после оказания помощи поднимается и идет к пулемету, я не знал, что такое motion capture. Только думал, что знаю.

Вот такая картинка. В целом неплохо.

Последнее замечание будет таким. Примерно месяц назад Олег Медокс пообещал нам, что в "Ил-2" будет красивее. Ну, что тут скажешь? Слов на ветер он не бросил. Но до "Ил-2" еще дожить надо...

Все еще не отпускает

Не знаю, хорошо это или плохо. И все еще не могу понять, в чем дело. Ладно, будем закругляться.

Итог. Получилось грамотно с точки зрения концепции, весьма реалистично и красиво. Но что здесь самое удивительное – при всей серьезности, игра вполне подходит для широкого круга. Стрелком, повторюсь, работать может каждый.

Ну и сама идея с тяжелым бомбардировщиком хороша. Мало таких симуляторов. Мало до обидного.

Так что я продолжаю летать.

Ах да!

Что, уже приготовились издать крики возмущения? Так вот. Я не забыл, что "летабельные" истребители в игре тоже есть. И не упоминал о них вполне сознательно. Кому они там нужны...

Все еще хотите кричать? Да, я и не думаю возмущаться по поводу полного отсутствия режима multiplayer. Для истребителей он без надобности (причину смотри выше). А для B-17...

Увы, там кооперативный multiplayer остался бы без дела точно так же, как остались незанятыми кресла пилотов. И причина все та же: лететь надо долго и каждый человек львиную долю времени будет бездельничать.

Вот так. Разработчики были правы.

Они вообще молодцами оказались.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Вождь Быстрая Нога





В то время как космические корабли бороздят просторы Большого театра, а жители города Виллабаджо продолжают полировать свой поднос, некоторые нерадивые обитатели нашей планеты с завидным постоянством залезают на своих железных конях в самую непролазную грязь с единственной целью – как можно быстрее оттуда выбраться. Некоторые из этих энтузиастов сбиваются в стаи и выясняют, кто же из них самый всепролазный. Имя им – джиперы.

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Invictus
Разработчик	Codemasters
Требуется	Pentium-II 233, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb RAM)

Самое удивительное, что до недавнего времени не существовало ни одной игры, которая могла бы именоваться настоящим внедорожным симулятором. Первые робкие попытки создать нечто подобное приводили к тому, что в результате из-под пера дерзавших выходили откровенные аркады, самым ярким примером которых может послужить серия Test Drive Off-Road. Впрочем, история помнит и достойных представителей жанра, таких, например, как знаменитый Monster Truck Madness от Microsoft. Именно симулятор биг-футов первым предложил игрокам более-менее приличную физическую модель и отличную для своего времени графику. Да и трассы были весьма и весьма недурны собой.

В последние полгода ситуация стала меняться в лучшую сторону. Terminal Reality, авторы серии Monster Truck Madness, выкатили свой третий внедорожный симулятор – 4X4 Evolution. Virgin грозится обрадовать нас игрой Screamer 4X4... Однако главным событием стал выход Insane, детища Invictus/Codemasters. Этот проект изменил представление о джипах как о малодинамичных, медлительных приспособлениях для передвижения из пункта А в пункт Б по плохой дороге. Этот проект показал, каким должен быть настоящий внедорожный симулятор в частности и гоночная игра с злементами экшн вообще.

Пикник в болоте

Дабы растянуть удовольствие, разработчики решили выдавать трассы и машины порциями. На деле зто означает, что автопарк разбит на 5 классов – от самых легких до сверхтяжелых. Прошли, к примеру, класс 4X4 – добро пожаловать в категорию Sports, и так далее.

Это, конечно, немного раздражает, да и попахивает приставками. Однако легко компенсируется шикарным геймплеем. Достаточно всего лишь полчаса поиграть в Insane, как становится ясно, почему у игры настолько безумное название.

Для того чтобы представить себе игровой процесс, нужно мысленно перенести атмосферу Midtown Madness в какую-нибудь сельскую местность. У разработчиков из Invictus получилась гремучая смесь полноценного внедорожного симулятора и безум-





● Пролет над гнездом без башни

ных гонок. Обыденный заезд с чекпойнтами превратился в стопроцентный экшн, не позволяющий расслабляться ни на секунду!

Дело в том, что чекпойнты в беспорядке разбросаны по трассе, и когда игрок проходит один из них, в противоположной стороне загорается сигнал о новой контрольной точке, к которой устремляются все машины. Впрочем, рассчитав порядок, в котором расположены чекпойнты, опытный игрок может выработать тактику их прохождения: отдав на съедение соперникам одни ворота, он в результате выиграет сразу двое других. На этом фоне режим ралли-рейда, также имеющийся в игре, выглядит бледновато.

Еще один доступный режим называется Capture the Flag. Однако пусть знакомое название не вводит вас в заблуждение, этот вариант игры больше похож на мод для Quake, известный как Catch The Chicken. Смысл его вот в чем: игрок хватает флаг, который тут же закрепляется на заднем бампере машины. За каждую секунду удержания знамени начисляется очко. Задача соперников состоит в том, чтобы сильно ударить владельца знамени. В случае успешной атаки флаг автоматически появляется у победителя. Вроде все просто, но подано это так, что играющего можно оторвать от компа лишь угрозами уволить с работы.

Главным развлечением можно считать режим, сильно напоминающий популярную народную игру "царь горы". Игроку необходимо продержаться некоторое время на заданной точке, отгоняя от нее врагов. За успешно отбитые атаки начисляются очки. Как и за столкновения. Причем, чем сильнее ударил, тем больше бонусов начислят, ну а уж если перевернул...



● Джип медленно превращается, превращается джип... в элегантную консервную банку

Пара слов о трассах. Они расположены по всему миру, начиная с Аляски и заканчивая Австралией. Детализация карт достойна всяческих похвал, имеется множество украшающих местность объектов, таких, как деревья, заборчики, дороги (но мы по ним ездить не будем), домишки, холмики, кусты. В опциях игры присутствует пункт "включения животных". Чаще всего эта опция добавляет птиц, и лишь в Африке вы, благодаря ей, сможете повстречаться со стадом диких антилоп. К великому сожалению, сбить четвероногих невозможно – Гринпис бы разработчиков по судам затаскал. С другой стороны, надо сказать разработчикам спасибо за то, что они не включили в игру таких колоритных личностей, как слоны и носороги. Эти милые животные вполне могли бы поиграть машиной в футбол.

Insane – это бешеный внедорожный проект с элементами экшн, но без пушек. Заряд бодрости и веселья, передаваемый игрой, не поддается никаким измерениям

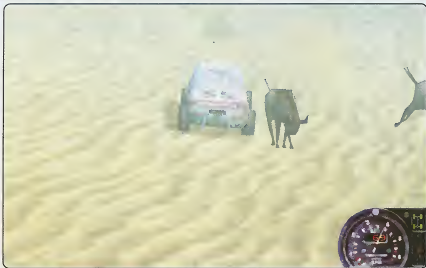
Ой, а я разборная!

Как уже говорилось выше, Insane представляет собой полноценный автосимулятор. Разработчики из Invictus попытались объять необъятное, и, что самое удивительное, это им удалось. Игроку дадут покататься на двадцати видах внедорожной техники, начиная с багги на базе "Жука" и заканчивая тяжелыми восьмиосными триальными тягачами. Каждый из агрегатов тщательно проработан, обладает индивидуальной физической моделью и системой повреждений.

Физика впечатляет. Существуют такие часто забываемые разработчиками понятия, как недостаток мощности, предел прочности конструкции и адекватно реагирующая подвеска внедорожника. Последние два пункта должны помнить те, кто обожает рискованные трюки: джипы – машины, не прощающие ошибок, и в большинстве своем подобные цирковые упражнения заканчиваются "ушами".

Честно говоря, с физикой даже слегка "перегнули палку", поскольку весьма неустойчивые внедорожники на каждой кочке так и норовят сделать пару кувырков, и, что характерно, зачастую у них это получается.

Кроме приличной модели поведения машины, Insane может похвастаться тщательно проработанным алгоритмом повреждений. Колеса, к сожалению, не отваливаются (врете, батенька! Еще как отваливаются! – прим. ред.), однако при сильном ударе машина может буквально сложиться пополам. Естественно, в таком состоя-



● Джип vs. Антилопа Гну

не понравилось, так это завышенные системные требования. Далеко не в каждом доме есть Riva TNT 2. А что уж тогда говорить о рекомендуемой разработчиками GeForce... То же самое можно сказать и про оперативную память. Между прочим, в разрешении 1024X768 игра подтормаживала и вместе с пресловутой "ГыФорсой", что не слишком-то радует.

Царь горы

Безусловно, перед нами лидер жанра. Дуэт Codemasters/Invictus выдал на-гора первую игру, которая по праву заслуживает звания Внедорожного Симулятора, и на настоящий момент серьезных конкурентов у нее нет: пресловутый 4X4 Evo все же больше тяготеет к аркаде. Пускай детище Terminal Reality чертовски красиво, зато Insane имеет в запасе потрясающий геймплей, который заставит вас окунуться в грязь с головой. Удачи вам и меньше диагональных вывешиваний!

нии дальнейшая борьба становится весьма затруднительной. Прибавьте к этому такие мелочи, как "оторвабельные" зеркала заднего вида, разбивающиеся стекла, а также превращающийся в лохмотья кузов вашей колымаги. Не Carmageddon, конечно, но вполне на уровне.

Графика получилась спорная. Так, в моделях автомобилей местами не достает полигонов, зато это с лихвой компенсируется различными навесными деталями. К слову, куда более "обмыленные" машины из 4X4 Evolution, на каждую из которых было затрачено порядка семи тысяч полигонов, смотрятся в чем-то хуже. Трассы же вообще ничем не уступают продукту Terminal Reality, а по детализации и вовсе обходят конкурента. Кроме того, имеется вполне приличный 3D-кокпит. А вот что откровенно



● Таксист на трассе. Шашечки забыл дома

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.7

Время освоения: 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно



Reckless Driver комментирует:

Ты, Вождь, не прав. Тебе, наверное, после НАСКАР все симулятором кажется. Insane – чистой воды аркада. Принципиальная, причем. И пусть вас, читатели, не смущает ни озорная физика (к управлению просто надо привыкнуть), ни веселая модель повреждений (столкновения в игре, в отличие от всех симуляторов, приветствуются). Не зря же в самом начале статьи было написано, что по духу Insane похож на Midtown Madness. А разве произведение Microsoft симулятор?

А вообще, игра, как было правильно замечено, рулит!

Reckless Driver

Woody Woodpecker Racing... против Винни-Пуха

Жанр	Arcade Racing
Издатель	Konami, Universal
Разработчик	Syrox Developments
Требуется	Pentium-II 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM, GeForce

В прошлом номере были Wacky Racers. Они посягнули на честь и славу родимого Винни-Пуха. Но, к счастью, потерпели вполне закономерный и предсказуемый крах... Но капитализму не дают покоя лавры отечественного героя. И вот второй засланный казачок – могущественный дятел по кличке Woody. Он более славный и нравится отечественным детям. Но, пока я творю правосудие, шансов у него ноль. Ибо Винни-Пух рулит!

А появился на родных "писишных" просторах старина Вуди с подачи одного из лучших приставочных производителей – фирмы Konami. И, признаться, порадовал. Уж насколько я недолюбливаю консоли, а нет-нет, да и появится что-то такое по-аркадному тупое и затягивающее, что поглотит на время, заставит оторваться, что называется, по полной... К числу таких приятных "недоразумений" отнесу Woody Woodpecker Racing.

В мире зверей и птиц (животных)

Все началось довольно прозаично. Я сел за комп, установил игру и решил в ознакомительных целях поснимать картинки, посмотреть, "какгритця", "чагодакак".

"Чагодакак" оказался таким интересным, что пришлось пару часов гонять по этим детским трассам, в попытках обставить противных зверей и птиц, что расселись по точно таким же машинам, как у моего дятла, и бесцеремонно пытались отобрать у него (дятла) первое место. И отбирали! Как тут не вспомнить интеллигентных, благовоспитанных зверей-джентльменов из советского мультфильма про Винни-Пуха. Да разве Кролик, добрый Иа или, тем паче, Пятачок позволили бы себе столь нагло и бессердечно избивать забавного пухлого медведя, карая его за доброе стремление просто приехать первым и выиграть баночку липового меда? Нет, найн и ешшо раз ноу!

А тут! AI подл и коварен. Он не Винни-Пух, но играть с ним очень интересно. Вообще, "Гонки от дятла" – не более чем обычная аркадная "наперегонялка". Но, признаю, очень качественно исполненная. Игра агрессивно-динамичная, что, в общем-то, не характерно для продуктов, адресованных детям среднего дошкольного возраста. Есть простенькие машинки и довольно хитрые трассы. Есть бонусы и постоянно действующие приемы атаки на тех, кто осмеливается ехать рядом слева или справа. Очень приятно клюнуть зарвавшегося конкурента. И противно получить, скажем, теннисной ракеткой по башке от гадкого зверя. Вообще же, все негативные по отношению к игроку действия имеют один плачевный результат: машинка взлетает в воздух, крутится там некоторое время и падает вниз. Мы теряем время. Если вовремя не "подлечиться", автомобильчик взорвется и "кранты". Da race is over!

Бонусы, кстати, обыденны. Ускореньице, бомбочки-всякие, замедлитель соперников, птица-в-догонку, скользкая рыба-под-колеса. Нужно уметь их своевременно юзать, так как без бонусов победить здешних беспредельщиков не удастся.

Зверь зверю – рознь!

Цель тут одна: пройти дальше и открыть...Что? В каких количествах? Зачем, в конце концов? Ответ один: "Чтоб былО!". Итоговый результат в данном случае не важен. Во главе-угла-на-траве-дрова – процесс получения... процесс заряда "положительностями" на протяжении геймплея. И удалось же, черт побери!

Сначала казалось, что все будет очень просто. Предельно легко. Атмосфера несерьезности, знаете ли, располагает. Тем неожиданнее выглядела реальность.

Позор мне и слава Винни-Пуху, но на то, чтобы прийти первым на стартовой трассе, я потратил никак не меньше двадцати минут. Круги маленькие, и гонка пролетает вмиг. Однако как много событий вмещается в эти две-три минуты! И каждый раз кажется, что вот-вот – и будешь первым. Но тут же получаешь по харе из проезжающего мимо транспорта, попадаешь под взятый не тобой замедляющий бонус – и все. Ку-ку, "какгрится". Бедный Винни-Пух... тебя заталкали бы эти агрессивные буржуи, уронили бы на пол и, чего доброго, оторвали бы лапу. Но стоило бы им прислушаться к твоим психоделическим речам, как... В общем, Винни, вне сомнений, впереди планеты всей. На него стоит равняться. Особенно колбасным капиталистическим живностям. С ними хоть и весело, хоть и забавно, но душой не отдыхаешь.

Руки прочь от Винни-Пуха!

А графика, по сравнению с игровым процессом, "отдыхает". Сказывается приставочное происхождение игры. И полигонов мало (очень мало), и текстуры большей частью хоть и забавные, но какие-то не шибко качественные. Про трассы, а вернее, их исполнение – вообще умолчу. Углы так и лезут изо



всех, простите, щелей. Радует нас с Винни-Пухом в такой плачевной ситуации одно. Быстродействие порядочное, а системные требования невысоки.

Кричит Вуди характерно. Этот его клич в игре присутствует. Как и множество других легкомысленных фраз, направленных на моральное уничтожение соперников и поднятие боевого духа у игрока. За кадром играет музыка. Становится весело... но в памяти встает светлый образ миролюбивого медведя. Решился бы Винни участвовать в столь сомнительной затее, как гонки с невоспитанными зверями и птицами из-за кордона? Опустился ли бы он до такого низкого уровня? Нет. Никогда! Винни лучше взял бы за ручку Пятачка и отправился с ним завтракать к Кролику. А потом обедать к Сове. Вот и мы, поиграв несколько часов в Woody Woodpecker Racing, не сомневаемся в правильности сделанного им выбора.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.1

Время освоения: от 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Леонтий Тютелев

"Снежный шторм"

К отечественным гонкам у меня отношение, скажем так, несколько предвзятое (не считая "Дальнобойщиков", которые, во-первых, не просто гонки, а симулятор, а во-вторых, не просто симулятор, а "с элементами"). Такая позиция сформировалась под влиянием, оказанным на вашего покорного двумя оч-чень "интересными" проектами. Их названия: "Дорожные войны" и "Берегись автомобиля". Кто видел, тот поймет. Кто не видел... х-м-мм... лучше и не смотрите.

Поэтому к известию о появлении нового аркадного проекта от российского разработчика "Амбер" под названием "Снежный Шторм" (Snow Storm – за пределами России), по мотивам экзотических гонок на снегоходах, я отнесся с умеренным любопытством...

Жанр	Гонки на снегоходах
Издатель	Phenomedia AG
Разработчик и издатель в России	Компания АМБЕР
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 750, 128 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть

Ко мне в руки попала английская версия игры, которая поедет прямиком на западный рынок и будет втюхиваться тамошним привередливым пользователям. Что ж, значит, не будет никаких скидок, которые нет-нет, да применяются, когда речь идет об отечественном проекте – судить придется по всей строгости. Так, как судили бы любую другую иностранную аркадную гонку. Итак.

Недоработки есть

Вступительный ролик открывает нам сюжет довольно-таки странного содержания. Трое громил, которые более уместно смотрелись бы в каком-нибудь киберпанк-триллере, встречаются на снегоходах в точке X. Поглядывают один на другого недружелюбно и вдруг... встают со своих машин и чуть ли не кидаются в объятия друг другу. Да, тот еще сюжетный ход. А потом и вовсе начинают твориться странные вещи. Ребята принимаются за построение снежной бабы! И доводят начатое до логического конца. То есть морковку присобачивают на нужное место. На нос... Вот. И к чему бы это? А потом какой-то бедолага (четвертый по счету) спускается на снегоходе с гор и по преступной неосторожности ломает снежную красавицу. Конец фильма.

М-да. Не знаю, что и сказать... Какая логическая связь между роликом и игрой? Одно налицо – во всех соревнованиях противостоят вам только два других гонщика. То есть на трассе не бывает больше трех участников. В общем, умом Россию не понять... Идем дальше.

А дальше мы оказываемся в интерфейсе. Увиденное здесь еще раз убедило меня в правильности двух утверждений. Во-первых, о том, что умельцы на земле русской все еще не перевелись. Во-вторых, что за капиталистические деньги можно и постараться. Теперь поясню, почему вдруг во мне взыграла вера в указанные тезисы.

Дело в том, что интерфейс очень красивый и на редкость стильный. Как человек, за этот год не пропустивший ни одной гоночной игры, скажу, что столь симпатичное меню смотрелось бы вполне уместно в любом из виденных мною проектов. Интерфейс не перегружен ненужными деталями, и пользоваться им действительно удобно. Курсорчик мило анимирован, равно как и трехмерные менюшки. Красота – да и только!

А вот когда дело доходит до настроек и проверки того, как здесь все работает, то сразу вспоминаешь о русских "умельцах". К примеру, игра отказалась находить общий язык с моим любимым геймпадом. Или еще: для того чтобы просто ткнуть курсором на нужную опцию, требовалось как следует прицелиться и аккуратненько нажать на кнопку. А однажды, когда я находился в чемпионате, игрушка просто не выпустила меня обратно в главное меню (хотелось попасть в режим тренировки), насильно заставляя отправиться на трассу. Есть и еще один мелкий, но очень неприятный грешок. Звуковые эффекты удалось услышать, только отключив музыку (довольно среднюю, которая, как мне показалось, местами не очень хорошо вписывается в общую концепцию игры) и поставив максимальную громкость на аудио-центре. Такие дела.

Первый старт

Разнообразием видов заездов "Снежный Шторм" не отличается. Для нас – тренировка, чемпионат и сетевая игра. Опустим первый и последний варианты и насладимся соревнованием в чистом виде.

Для начала вы можете создать своего собственного игрока, одев его в понравившуюся униформу (которая, помимо одежды, включает пол и внешность) и усадив на приглянувшийся снегоход,



● Замечательные горы целиком в кадр, к сожалению, не попали



● Это, кстати, вид от первого лица

Reckless Driver: Посмотрев из-за спины Ляксандрыча на Snow Storm, я и подумать не мог, что это нашенская, расейская игра. Удивился, когда узнал, что постарались ребята из "Амбер". Можем же делать, если сильно захотим . Отлично, так держать!

ни один из которых не является реальным. А затем, определив уровень сложности, вы можете начинать единственный открытый чемпионат (бронзовый).

Перед каждой гонкой в обязательном порядке придется пройти квалификацию. Неплохо помогает в деле освоения трассы. И вот он – первый старт.

Как и любая аркада, "Снежный Шторм" содержит ряд упрощений, которые касаются модели повреждений (попросту отсутствует) или алгоритма столкновений... но не поведения снегохода на зимней дороге.

Действительно, поначалу совладать с лыжно-гусеничной конструкцией не так-то просто. Машина демонстрирует то, что в мире автолюбителей принято называть ярко выраженной недостаточной поворачиваемостью. В виражи снегоход входит крайне неохотно, постоянно норовит вывалиться за пределы поворота. Впрочем, это вполне логично. Большая задняя гусеница легко преодолевает сопротивление легких передних лыж, выталкивая машину к внешней кромке трека.

Подобную физику можно было бы расценить как большой минус для игры, изначально аркадно ориентированной, если бы не одно веское "но". Под тугое управление заточен дизайн трасс. Треки в большинстве своем довольно прямолинейные и широкие. К тому же, мягкие снежные обочины, хоть и наказывают за вылеты уменьшением скорости, но прощают многие ошибки. Некоторые трассы проходятся на максимальной скорости практически без торможения. На остальных вам придется нажать на тормоз буквально пару-тройку раз. Как видим, еще одно аркадное упрощение. Стоит ли ругать за него авторов? Вряд ли. Среднему игроку наверняка придется по душе постоянно высокая скорость (кстати, после столкновения машина разгоняется не просто весело, а буйно, до сотни снегоход выстреливает за пару секунд; такому показателю позавидует любая "формула"). А вот лично мне хотелось бы встретить чуть более сложные трассы, в которых было бы больше связок крутых поворотов и где следовало бы ставить машину в занос и вовремя оттормаживаться.

Говоря о соперниках, необходимо отметить, что это как раз тот самый случай, когда враги берут не количеством, а умением. Естественно, речь идет об уровне сложности Hard, так как на Medium, к примеру, второй гонщик стабильно отставал от меня на 10-12 секунд.

Оппоненты грамотно проходят треки, и гоняться с ними в целом интересно. Замечена такая, чисто человеческая, особенность в поведении AI: если на него давить, то он в скором времени ошибется, уткнувшись в какое-нибудь дерево.

Но все равно, даже очевидная сбалансированность имеющихся компонентов не делает игровой процесс очень уж занимательным. Хотя бы потому, что среднее время прохождения круга равно двум-трем минутам, что много (классический аркадный круг – полторы-две минуты), а соперников слишком мало для того, чтобы наполнить весь заезд достаточным числом событий (три-четыре обгона за один гран-при – это недостаточно). Вот и получается, что большую часть гонки игрок проводит в одиночестве, машинально проходя пологие повороты и любуясь красивыми видами...

Лучше гор могут быть только горы

Закончу я этот материал на оптимистической ноте. Речь пойдет о графике. Скажу честно, несмотря на ряд вполне удачных произведений российских разработчиков в других жанрах, графических откровений от Snow Storm я не ждал. Тем приятнее было ошибиться.

В части визуализации есть лишь парочка незначительных погрешностей – не совсем удачные камеры и спорный эффект снежного шлейфа из-под гусеницы снегохода. В остальном – шик, как говорится, да блеск.

Движок неплохо оптимизирован. И хоть в идеале авторы просят процессор в 750 мегагерц, картинка отлично выглядит и на четырехсотом "Селероне" со 128 мегабайтами оперативной памяти и второй TNT с 32-мя мегами на борту.

Каждая трасса обладает набором уникальных текстур высочайшего качества. Умело используется динамическое освещение. Вокруг много сложных элементов ландшафта и второстепенных объектов, которые отлично украшают трассу. Неплохо выполнен и снегоход с наездником (жаль только, что падают они всегда вместе).

А поразили меня горы на третьей по счету трассе в первом чемпионате. Такого величия я не встречал ни в одной гоночной компьютерной игре, и даже последний NFS с его гениальной проработкой трасс заслуженно отдыхает. Вдвойне, нет, втройне было приятно сознавать, что такой прекрасный engine носит клеймо Made in Russia (ждем еще гоночных проектов от "Амбер").

Заканчивая рецензию первой удачной отечественной аркадной гонки, попытаюсь оценить итоговые шансы проекта на успех. За потенциальную популярность игры говорит необычная тематика (все-таки, гонок на снегоходах в чистом виде еще не было), отличная графика и приятный глазу интерфейс. Против – не слишком динамичный игровой процесс и опять же интерфейс, с его немногочисленными, но досадными недоработками. Плюсов все же больше, и поэтому рискну предположить, что игра придется по душе многим. Лично у меня после знакомства со "Снежным штормом" не было негативных эмоций, а общее впечатление было строго положительным.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●○

Рейтинг 7.0

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Провальный сезон

(набросок киносценария, созданный под впечатлением от FIFA 2001)

В ролях:	
Журналист	Обозреватель "Нави"
Болельщик	Графический движок
Работник стадиона	Интерфейс, дизайн, features
Тренер	Геймплей, AI, управление.
Директор	Баланс, нововведения, статистика, мысли разработчиков...
Стадион	EA Sports
Чемпионат этого года	FIFA 2001
Комиссия по закрытию\открытию	Геймеры планеты

О чем мне писать? – спросил я, приободрившись последней фразой отца.
Боже мой, об этом не спрашивают!
Пиши о том, что тебя волнует.
О том же футболе.
Нет, – сказал я твердо. –
О футболе я не буду.
Юрий Нагибин.
"Почему я не стал футболистом"

Смеяться не хочется. Плакать тоже. Хотя есть причины и для первого, и для второго. Очень болят пальцы, но покупать геймпад из-за этого не буду. Судьи разбежались, испугавшись гнева фанатов и тренеров обеих команд, вратари отправлены на лечение в неврологию, работники стадиона выкручивают лампы из прожекторов и складывают их в коробочки. Игроки понуро смотрят друг на друга и, хвалясь новенькими футболками и трусами, ухмыляются...

Сезон окончен. Сезон провален еще до начала первого тура.

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Internet, LAN, Modem.

Трибуны (рассказ болельщика)

Так должно было случиться рано или поздно. Чемпионаты становились все хуже и хуже, количество болельщиков на стадионах сокращалось с каждым годом, и даже самые преданные фанаты начинали потихоньку ворчать, сетуя на дороговизну билетов и низкую зрелищность матчей.

Нет, руководство то и дело уверяло, что, дескать, подождите и все будет. Правда-правда! И удобный стадион, и большие экраны, и красивая форма у клубов. Все-все...

А разве мы этого хотели? А? Нет.

Вспоминаю первый чемпионат... Господи, на что мы смотрели! Арены-то нормальной не было, приходилось ютиться по углам поля. Простого, почти колхозного поля, для проформы засеянного какой-то чахлой травкой. Майки для спортсменов сшили на местной фабрике. Зато как были рады наши ребята! Это была первая в их жизни "настоящая" форма!

Потом, конечно, все стало налаживаться. В девяносто шестом построили стадион-красавец. Я любил сидеть за нашими воротами, попивать пивко и глупо орать "Оле!".

В девяносто восьмом привезли новое оборудование и сделали небольшой сектор мест повышенной комфортности – какая же красота открылась моим глазам, когда я однажды разжился дорогим билетом!

А затем, как-то незаметно, все стало приходить в запустение. Хотя, возможно, некоторые со мной не согласятся... В девяносто девятом еще куда ни шло – стадион подлатали, подкрасили. Короче, получилось вполне, тем более что количество мест "люкс" значительно увеличилось, а цены на них упали.

В 2000 году арена отправилась на капремонт, и когда ее заново открыли... это был шок. Мало того, что "люкс" стал занимать почти девяносто процентов трибун (а с обычных мест картина поражала воображение своей убогостью), так он еще и не давал никаких удобств и красоты! Поле сделали полностью искусственным, неудачно установили освещение, а самое страшное – это то, что форму для футболистов сшил какой-то портной-недоучка. Надев ее, парни превратились в дистрофиков.

Как в девяносто шестом работали, так и в новом сезоне работаем. Почитай уж третий год без изменений



● Улыбнитесь! Вас снимает скрытая камера!

Что дирекция сделала к открытию нового сезона? Ничего! Ну, приобрели пару "ковров" для поляны – такие, знаете, круги, исходящие из центра (очень модно после ЧЕ-2000), завезли лампы для прожекторов, дающие гало и кружочки на линзах видеокамер. Игрокам подарили по набору "Юный гример" – кило пудры и немудреные "феньки" для изменения внешнего вида. Нам флаги выдали. За деньги, разумеется, но – в принудительном порядке. А глобально? Вид с "незлитных" (сейчас там только деды и сидят) мест стал более-менее приличным... без излишеств, но ничего...

В общем, я буду согласен с постановлением Комиссии о преждевременном закрытии сезона. Это честно по отношению к нам.

У касс (рассказ работника стадиона)

Нет. Писать не надо. Убери диктофон!

Что скажу? Конечно, на нашу службу ложится большая ответственность. Осознаем, так сказать. Общение с людьми, так сказать. Когда только начали проводить чемпионаты, в обслуживание набирали всех желающих. Требования были минимальные. Комфорт, кстати, тоже. Бывало, в девяносто четвертом придет какой мужик за билетом, так даже не знает, куда ткнуться-то ему...

Впрочем, гайки быстро закрутили. Через два года пришли молодые ребята из училища "Сервиса и обслуживания населения", разложили все по полочкам, чтоб знать, что и где, статистику вести начали всерьез... Дело-то и пошло.

Да, в принципе, с того времени мало что изменилось... Билеты вот стали продавать на большее количество чемпионатов, появилась возможность арендовать стадион для дружеского матча с... ну с семьей друга, например. Даже если друг в Америке живет...

В общем, зря ты, журналист, ко мне в душу лезешь. Наша работа стабильная, консервативная – тут скандалы редкость. Как в девяносто шестом работали, так и в новом сезоне работаем. Почитай уж третий год без изменений – Комиссии особо придраться не к чему будет...

Раздевалка (рассказ тренера)

Так говоришь – журналист? Откуда ты сказал? Газета, что ли? Журнал? Столичный? Вон оно как! Ну что мне тебе сказать, "столичный"...

Небось, наши мужики уже рассказали, как хорошо было во время первых чемпионатов? Ты им не особо верь – набрали мы тогда в команду всю шпану местную. А что делать? Надо было как-то выкручиваться... Имена – не то, что сейчас! Помню какой-то Паша Гаргарин был. И таких, как он, набрали мы... человек 300, не соврать бы. Сам понимай – им ведь комбинации не объяснишь, некоторые кроме как "пыром" бить-то не умели. Но народ на игры ходил. Что ты! Такое зрелище было! Моднейшее!

В девяносто шестом дирекция наша с футбольными организациями контракт все ж таки заключила. Стали к нам игроки разные известные перебираться. Нет, поначалу, конечно, салаги всякие – просто майку с известной фамилией натянут и считают, что все – Бебето! Но со временем и взаправдашние мастера приехали. Уж с ними мы футболом всерьез занялись!

Должность моя – тренер. Это фактически. А на деле получается – "каждой дырке затычка": не та погода – тренер виноват, не те установки на игру – тренер, не успел подбежать к кромке поля и крикнуть, куда бежать и куда бить, – тоже тренер. Ну, погоду, слава Богу, в позапрошлом году отменили, когда на искусственное покрытие перешли, сейчас хоть дождь, хоть снег (а в этом сезоне и снега-то не обещают) – все едино мяч скачет. А вот с установками на матч разговор особый.

В первом чемпионате, как я уже сказал, особо и установки давать было некому. Что ни скажи – все одно "бей-беги" получается. Потом, когда набрали профи, тогда конечно. Другой спрос. А самые большие полномочия мне предоставили в девяносто девятом: я мог самостоятельно определять количество игроков в линиях и варьировать стратегии в очень большом разнообразии.

В прошлом чемпионате вновь все урезали. Да не особо я горевал – противник-то был... Тьфу! Всех на одной тактике проходили – поставишь нападение гуськом и давай им в ворота наворачивать...

Правильно ли, что нынешний чемпионат закрывать собираются? Ну что ж... С одной стороны – конечно правильно: новый план тренерских наработок не предоставили, дополнительных полномочий не дали. Команда - ужас! Одна из худших на моей памяти – ни в отрыв не уходят, ни самостоятельно, без окрика, мяч не отбирают. Пасам не открываются, на флангах беспорядок. А как пасуются! Курям на смех! Уж о стратегии молчу: позиций практически не придерживаются. Нападающие, даже самые передовые, прибегают защите помогать! И это при наказе играть на максимальное нападение и прессинг! Универсалы, мать их...

А противники хороши. Про новичков (Amateur) не скажу: порвали мы их без труда. Но мирового класса (World class) игроки – ребята неплохие, их прессингом и на ошибках (редких) интересно ловить, если своих не наковыряешь. И "профи" (Professional) эти долбаные! Болото. Встанут, как истуканы. Центр перекроют, в своей штрафной мяч перехватывают – только свист стоит. Стена. Просто стена. Пройти, конечно, можно. Со стратегией побаловаться, пасоваться точнее, финты крутить. Финтами, в основном, их, гадов, и да-

Бывал я пару раз на других стадионах – их чемпионаты смотрел... У нас сейчас погано стало, но у них – в сто раз хуже



● Спонсор штрафного удара – компания CERTINA (а спонсор менюшки в игре – Rexona for Men, но это заснять не удалось...)!!!

вим. Или на контратаке еще хорошо подсекать... Если удачно организовать.

Но вот незадача – управление командой ни к черту придумано. Я понимаю – вроде как инструкция сверху, не положено со своим мегафоном на стадион тренеру таскаться... А что делать, если по правилам приказы на перемещение подаются с микрофона на одном углу тренерской рубки, на пасы и удары – с другого, а на финты и всякие деликатесы – вообще на улице?! Сколько из-за этих вот "инструкций сверху" матчей проиграно!

Это тебе про "За". А про "Против" закрытия сезона? Ну, бывал я пару раз на других стадионах – их чемпионаты смотрел. Соображения? У нас сейчас погано стало, но у них – в сто раз хуже. Вот и решай после этого...



● Слева с флажком – свежеприглашенный судья на линии

Кабинет совета распорядителей чемпионата (рассказ директора стадиона)

Так вы говорите, из Москвы... Писать о нас собираетесь... Вы, собственно, зря, товарищ... что? Ах, господин! Так вот, зря вы, господин журналист, раздуваете: мы тут ежедневно и ежечасно думаем о чем? О благе для болельщика, спортсмена и, да-да, журналиста! Мы же выполнили ваши просьбы после первого первенства – заключили контракты с ведущими футбольными организациями на приезд основных игроков мира. Статистику начали вести, за трансферами следим, за рейтингом клубов, сборных и отдельных игроков.

Вы вот закрываете... ну не вы, Комиссия закрывает чемпионат, а ведь мы в этом году закупили лицензию на гербы и логотипы известных европейских первенств! Что? Ах, "заплатив за нее обязательным распространением рекламных буклетов через сервисную службу стадиона"? Да, заплатив! А ты, что ли, горлопан, будешь мне бабки на это давать!!! Извините... Заведут человека, а потом еще и обижаются!

Да, и на всякие упреки об отсутствии билетов на матчи Российского и Украинского чемпионатов, а также об отсутствии заявок на приезд Украинской сборной (при наличии на Литву, Эстонию и Кипр) хочу ответить лишь одно – всем сестрам по серьгам. Не заслужили. Да. Нечего тут мне кофе на полировку проливать и возмущенно хлюпать – не за-слу-жи-ли!

Зато никто не хочет говорить о том, каких чудовищных затрат стоило втащить видеоаппаратуру на самый верх трибун позади ворот! А еще мы, наконец, ввели в игру боковых судей – этого тоже никто не желает замечать!

Да, подвижек по сравнению с прошлым годом не так и много. Но ведь и провалов нет! Тренер? Тренер вам чушь сказал – он просто на меня давно зуб точит: съездил тут в Англию (между прочим, по путевке от нашего стадиона!) на их "Звездный" чемпионат посмотрел. Теперь меня донимает: "что такое?", "интерес падает!", "нужны новые идеи!". Будут ему новые идеи! На пенсии, в обнимку с телевизором!

Купе (разговор с самим собой)

За окном купе темнел старый вокзал... Сейчас поезд двинется, и я поеду... мимо платформ, мимо заборов, мимо старых улочек и новостроек Города, мимо его главной ценности – Стадиона. Как меня назвал тренер? "Столичный"? Столичный... А ведь когда-то, когда я еще не был журналистом, не работал в "Навигаторе", не был "столичным"... Я был обычным местным мальчишкой, который с обалдением, на последние деньги, покупал билет на тот самый Стадион: на Первый Чемпионат, на второй, на третий, на четвертый...

А вот на прошлый сходил лишь пару раз, да и то – больше по привычке.

В редакции приказали написать отчет для какой-то важной комиссии – стоит ли прекратить первенство этого года или нет. Много недовольных, говорят... Что я напишу? Что, если в прошлом году силой заставлял себя смотреть такой футбол, в этом – и через силу уже не могу? Что стадион из суперсовременного превратился в рухлядь? Что тренер на сто процентов прав, и интерес падает просто катастрофически? Что директор только "думает" о людях, а сам подписывает контракты лишь рекламного характера, ни на полдюйма не сделав за год ничего нового? Что я напишу комиссии?

Нет, грех на душу брать не могу – просто сдам редактору все пленки с записями разговоров – пусть сам с ними валандается...

Альтернативное мнение (Леонтий Тютелев):

Не все так плохо, уважаемые. Вернее будет сказать, не все так грустно. Несмотря на то, что FIFA 2001 не смогла стать таким, не побоюсь этого слова, откровением, как NHL 2001 (который удивил даже ветеранов), игрушка порадовала хорошим качеством исполнения. Графика на средней машине (то бишь не с мест "люкс") выглядит вполне презентабельно и миловидно. А каков саундтрек, возглавляемый модным Moby! Да и игровой процесс не стоит на месте: подвижки в лучшую сторону наблюдаются.

В общем, как мне кажется, сезон все же состоится. Только вот посещаемость матчей снизится. Не быть в этом году игре серии FIFA в первой десятке Интернета. Болельщики чаще будут наведываться в ледовый дворец или на баскетбольную арену...

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 7.3

Время освоения: минуты, часы, годы...
Сложность: настраиваемая
Знание английского: не требуется

Ford Racing 2001

Krotello

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Elite
Требуется	P-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-III 500, 96 Mb RAM, 3D (32 Mb)

Не девятый, конечно же, но уж точно второй раз пытается Empire Interactive заставить нас с вами погонять на "фордах" различных по кольцам асфальтовым.

– Форд, – бухнул густейший бас из золотых раструбов.
– Форд, форд, форд... – и так девять раз.
Олдос Хаксли.
"О дивный новый мир"

Первое их творение, появившееся в канун прошлогоднего Нового года и "осчастливившее" всех геймеров мира сего, называлось просто Ford Racing и имело в своем активе клевую графику, совершенно тупое управление, мерзкий саунд и еще кучу всяких недоделок. Во втором номере "Навигатора" за 2000 год Ford Racing получил свои 6.6 и отправился пылиться на полку с другими "не подлежащими игранию" сидюками. И забыли бы все о творении Elite благополучно, но решили разработчики еще немного поразрабатывать, а Empire Interactive еще немного поиздавать, и, чтобы особо не заморачиваться, сделали они Ford Racing 2001, сказав: "Вот она – игра нового тысячелетия! Это круче, чем прошлогодний FR. Трасс здесь поболе, "корыт" фордовских еще нашлепали, графику апдейтили... bla-bla-bla".

Ну, посмотрим, что нового предложит нам FR2001.

Something New For U, гы-гы

Все знают, что такое патч? Если есть такие, для которых сие иноземное словцо все еще неведомо, то вам просто must have FR2001. Это поможет вам понять смысл "пропатчивания". Да-да, рассматриваемая гамка является, по-моему, не чем иным, как заплаткой к прошлогоднему FR! К тому же не самой лучшей, господа читатели. What a pity!

This's My Story (Not Funny), или "Хотите вчерашние щи – приходите завтра"...

Значит так, решил я проверить, что ж за "кульная" такая игруха мне досталась, проинсталлировав оную путем несложного нажатия кнопок Next в строго заданной последовательности (это, между прочим, один из самых приятных моментов данного "рукоприкладства"). Запускаю гейм, и... Блин, думаю, че ж за фигня такая? Вылитый прошлый FR!

Чтобы "найти десять отличий", пришлось установить первую игру про гонки на "фордах". Но даже такое, нехитрое, казалось бы, занятие стоило мне больших затрат жизненных сил и энергии, так как каждая из этих игр при установке наглухо затирает поставленную ранее. Хорошо, что у меня две "операционки" на компе. Заимев, наконец-то, на винте оба экземпляра, я начал упорно искать те самые "отличия".

Меньше, чем десять...

Ну, "междумордие" немного переделали. Чуть-чуть, децл, так сказать. Стрелочек там кой-каких добавили. Выбор "управляющих устройств" стал побогаче, а некоторые из них даже можно попытаться настроить. Машины все прежние, трассы вроде тоже. Режимы игры также пришли из FR прошлого года выпуска.

Ну ладно, пора за "баранку". Еще до начала движения замечаю, что над графикой все же поработали. Смотрится игрушка "покрасивше", поменьше глюков. Мелочи, в общем-то. Но, если год назад FR смотрелся в плане изображения совершенно офигительно (как и его ровесник Rally Championship от Magnetic Fields), то сейчас уже не испытываешь такого кайфа от обилия видов, прозрачных "стеклышек", вращающего "бублик" драйверюги и так далее. Это уже совсем не революционно, это, скорее, стандарт, норма. А в данном случае я не заметил значительного прогресса. Клинч, друзья. Застой, знаете ли.

Стало возможным прокатиться с видом inside the car, но этого мало для новой (как она позиционируется) игры! Чуть приятнее управлять автомобилями, они теперь не такие дерганые в поворотах, не так резко проваливаются в занос.

Reckless Driver комментирует:
Наглость человеческая не знает границ. Продавать ту же самую игру под другой вывеской! Позор вам, Empire! Уж назвали бы, как обычно в таких случаях делают, каким-нибудь Gold Edition...

Более важным отныне является выбор правильной траектории движения по "кольцу": снос – и тебя обогнали. Но опять же все машины управляются абсолютно одинаково. Пересев из Ford Ka (или Cougar) в Explorer (или F-150), вы не почувствуете никакой разницы в поведении этих гоночных болидов (хотя, вообще, сама идея гонок на "Эксплорерах" или полугрузовиках F-150 может прийти в голову только полному идиоту). Та же "масляно-ватная" дорога, вялый руль и "недостаточная поворачиваемость". Все это усугубляется одной для всех машин "торпедой" и одинаковым звучанием мотора и других "частей тела". Кстати, звук в целом остался таким же, мягко говоря, невыразительным...

Never again

Сил после такого "знакомства с новинкой" хватает только на то, чтобы слезно попросить компьютерные конторы всего мира учиться на данном примере и избавить нас с вами от похожих римейков. Всем peace...



● Какой машине принадлежит сей кокпит – неизвестно. Все они совершенно одинаковы

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Управление	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●○○○○○○○○

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 29 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Иван Банников aka Alhok

Хроники РАФ: Часть 1

Приветствую вас, виртуальные пилоты. На редакционном совете было принято решение –сделать отдельную рубрику в журнале и назвать ее "Хроники РАФ". Теперь, помимо всеми любимых Ultima Chronicles, у нас будут еще истории из жизни виртуальных пилотов.

Рассказывая о РАФ (Russian Air Force), мы постараемся отметить все наиболее интересные моменты в истории эскадрильи. Думаю, первое яркое событие, о котором следует рассказать, это летняя война с бразильской эскадрильей CAB.

Как все начиналось

В начале лета эскадрилью покинули многие лучшие ее пилоты. Конечно, не навсегда, а всего лишь на время летних отпусков. Вместе с большой группой летчиков оставил нас и Gen. Russian Wolf, который поехал отдыхать от военных будней на свою дачу.

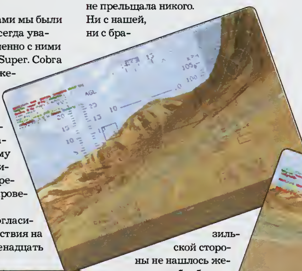
В его отсутствие командование было принято Сер}I{антом и Super'ом. Так как пилоты засиделись без серьезных боевых действий, а настоящих противников на горизонте не было видно, ребята решили организовать бой с лояльной к нам эскадрильей. Такой эскадрильей является бразильская CAB, во главе которой стоит один из лучших виртуальных асов мира =CAB= Cobra.

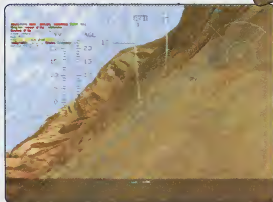
С бразильскими пилотами мы были в хороших отношениях и всегда уважали друг друга в боях. Именно с ними начал переговоры =RAF= Super. Cobra с радостью принял предложение организовать виртуальную войну между нашими эскадрильями. Пилотов, хорошо знающих английский язык, у нас в эскадрилье не так много, поэтому в качестве переводчика пригласили меня. Начались переговоры о месте и времени проведения "войны".

Бразильские пилоты согласились провести военные действия на сервере РАФ "Волна" в двенадцать часов ночи по московскому времени (у них в это время было бы примерно пять часов дня). Мы долго думали, по каким правилам устраивать турнир – RAW или DM.

При RAW две команды взлетают с разных баз, и главная задача – уничтожить базу противника, но при этом вы должны выбрать, кем вы будете – истребителем или бомбардировщиком. Роль летающей мишени, нагруженной до отказа ракетами "воздух-земля", не прельщала никого. Ни с нашей, ни с бразильской стороны не нашлось желающих сесть в бомбардировщик. Все хотели продемонстрировать индивидуальное мастерство в воздушных дуэлях.

В роли переводчика, как уже было сказано, должен был оказаться ваш покорный слуга. Но все вышло немного иначе...





Эскадрильи пришли к единому мнению, что наиболее удобным видом боя будет DM, то есть система, при которой все пилоты случайным образом распределяются по аэродромам, равноудаленным друг от друга. Победившей признается та эскадрилья, чей летчик первым наберет десять "киллов". В принципе, такая система подразумевает командную работу, потому что после того, как на счету одного из пилотов будет около пяти "киллов", остальные должны будут работать на него. Выманивать противника именно на этого пилота, вязать боем врага, пока нужный летчик не подойдет и не расстреляет со средней дистанции противника ракетами.

Итак, правила определены, время назначено, место известно.

Не дотянем мы до полуночи, нас накрыл зенитный шквал...

Было около одиннадцати вечера, когда бразильцы пошли проверять наш сервер на предмет качества "коннекта". CABовцы были вполне довольны скоростью "Волны", но бой не начинали, так как один из их пилотов еще не явился. Бой должен был проходить восемь на восемь человек, причем с нашей стороны было "заявлено" девять пилотов (один из них – переводчик).

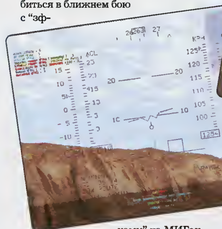
В роли переводчика, как уже было сказано, должен был оказаться ваш покорный слуга. Но все вышло немного иначе...



Восьмого CABовца мы ждали до половины первого ночи, и когда он объявился, по "аське" прошла команда

Super'a – "всем в бой!". И вот, когда участники зашли на "Волну", вдруг выяснилось, что один из наших пилотов не может войти на сервер, потому он рассчитан на шестнадцать человек, а я, как переводчик, должен был быть семнадцатым. Перезагружать сервер никому не хотелось, и поэтому Super отдал мне совершенно четкий приказ: "Ваня, вперед!". И завертелось...

С ближайшего аэродрома взлетели два бразильца. Один из них пилотировал F-22, чем просто ошарашил меня (ведь эта "корова" совершенно не приспособлена к ближнему бою!). Второй был, как водится, на F-16. Почти все наши пилоты сидели за штурвалами F-16, потому что после выхода патча биться в ближнем бою с "эф-ками" на МИГах стало равносильным самоубийству. Я же принципиально был на МИГе (ну не люблю я американские самолеты!).



Входить "лоб в лоб" с парой бразильцев не очень хотелось. Слава богу, они меня не заметили, а между их аэродромом и моим была большая гора, под которую я и направил свой самолет. "Причесывая пузом своей машины траву", я шел на противника. Бразильцы меня не видели, а я знал, где они, и летел на перехват. Когда до горы остались считанные метры, я врубил форсаж, и направил свой МИГ вверх.

Мой маневр удался на славу, изумленные противники так и не поняли, откуда я выскочил, и не успели среагировать на выпущенные мною две Р77. Так были заработаны первые два "килла" в этой войне. Потом еще долго будут ходить шутки "про переводчика, который летал лучше, чем асы". Чуть позже я добыл еще два "килла", но бразильцы все же вышли вперед. Сказалось то, что они работали слаженно: все восемь пилотов подчинялись командам одного и действовали четко, тогда как в наших рядах не было такого взаимопонимания. Что самое забавное, лучшим пилотом противников был тот самый летчик, что сидел за штурвалом F-22. Как выяснилось позже, бразильцы, летавшие на F-16, вязали наших ребят в ближнем бою, а эта "летающая корова" подходила незаметно и снимала ракетами одного нашего пилота за другим.

После ухода четверых наших соотечественников на сервер вошло столько же сербских пилотов из союзной эскадрильи. Супер попросил их о помощи, и ребята мгновенно откликнулись на вызов

Чуть позже мы увидели еще одно "чудо", продемонстрированное нам САВ. Всем известно, что при выходе с игрового сервера и возврате на него, все "киллы" пилота аннулируются, поэтому смысла "переконнекчиваться" для выбора более удобного аэродрома не было. Но, как оказалось, у пилотов САВ стояла какая-то программа, которая позволяла при "переконнекте" сохранять свои "киллы". Как они это делали, мы не знаем до сих пор, но факт остается фактом: бразильцы выходили с сервера сразу же, если начинали проигрывать в каком-либо квадрате карты, а затем появлялись – только уже на другом аэродроме. Так они организовали зону, где численное превосходство всегда было на их стороне.

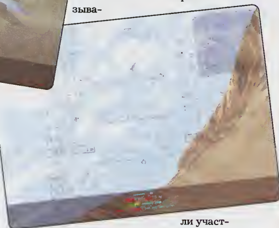


Мы проиграли первый тур со счетом 10:6. Времени было три часа ночи. Начался второй раунд. В результате хороших командных взаимодействий САВовские пилоты весь второй тур шли на шаг впереди РАФовцев. Тогда очень хорошо проявил себя наш командир Супер, который стал лучшим представителем РАФ по итогам этой локальной войны. Он бил бразильцев великолепно, и даже один раз вышел вперед, но ему мало помогали.

И тут случилось то, чего мы не ожидали. Мало кто планировал, что война затянется на столь долгое время, а так как субботней ночью многие люди предпочитают спать, к трем тридцати утра четверо наших пилотов ушли в "оффлайн". Ряды Russian Air Force поредели. Такая плачевная ситуация не способствовала поднятию общего боевого духа РАФовцев. И Супер принял решение, которое спасло войну. Через пятнадцать минут после ухода четверых наших соотечественников на сервер вошло столько же сербских пилотов из союзной эскадрильи. Супер попросил их о помощи, и ребята мгновенно откликнулись на вызов. Заметим, что у них было три часа ночи, но это не помешало нашим союзникам тотчас броситься к телефонам и, разбудив своих друзей среди ночи, позвать их помочь "брАткам".

Бразильцы не ожидали такого поворота событий. Сербские летчики начали атаку со свежими силами и завидным энтузиазмом. Второй тур остался за нами. Супер был лучшим, но, как я считаю, только благодаря неожиданной сербской атаке мы одержали столь сложную победу.

В третьем, решающем, туре я не участвовал, так как уступил свое место одному из наших асов. Как потом рассказывали участники, это был великолепный бой. Бой равных противников. РАФ и САВ шли "килл" в "килл", но в тот день лучше были бразильцы. Именно они выиграли третий тур, а значит, и всю войну.



Итог

На разборе полетов Супер пожурил наших летчиков за самодеятельность и отсутствие командных действий. Мы поблагодарили сербских виртуальных пилотов за огромную помощь в прошедшей войне. САВовцы направили нам письмо-благодарность за великолепное сражение. Бразильцы изъявили желание проводить с нами такие турниры как можно чаще. Кроме того, они назвали лучшего, по их мнению, пилота – им стал Супер. Не обошли вниманием и переводчика, который неожиданно для всех оказался отличным пилотом (большое им за это спасибо :)). Возможно, скоро нас ожидает матч-реванш с САВ, о котором вы, наши читатели, непременно узнаете.

Имеет ли NHL 2001 право называться хоккеем нового тысячелетия?

От редакции: Так уж сложилось, уважаемые, что жанр спортивных игр не прост. Совсем не прост. И часто случается, что написанные в обзоре какого-либо произведения соображения автора в скором времени теряют свою актуальность. Все просто. Происходит естественный процесс более глубокого понимания игры, и в этом свете проект вдруг поворачивается "неожиданным боком" и выглядит несколько иначе, нежели в самом начале...
В прошлом номере Петр Старков делился именно первыми впечатлениями. Прошел месяц с небольшим, и мы обратились к двум другим нашим виртуальным хоккеистам, Андрею Кузнецову и Александру Лашину, с просьбой поделиться своими мыслями по поводу нового хоккея, благо времени на понимание нюансов игры у них было предостаточно...

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Мнение № 1

В сиротском "далеке" от мировых центров, таких как "Большой Брат" NHL и "Виртуальный Брат" МХЛ, я играю в компьютерный хоккей...

Плохо это или хорошо – не ведаю. Играю в него с лета 1996 года, с тех пор как удачно поменялся с соседом игрушками. Я ему отдал WarCraft 2, а он мне – NHL 94. Друг мой в итоге так и остался ждать у моря погоды, поминутно обуреваемый разными "ЦыЦ-клонами", "Craft'ами" и "Империями", а я вот уже который год играю в одну и ту же, но каждый раз абсолютно другую игру – NHL Hockey от EA Sports.

Вся серия NHL – пример того, что геймплей в спортсиме – это "тоталитаризм" разработчиков, *их трактовка* представленного вида спорта. В NHL 2001 этого нет, здесь отсутствует изначально заданный геймплей

Как уж тут без воспоминаний...

В предыдущем номере Петр Старков верно подметил тенденцию серии – ежегодные новшества, кажущиеся в начале года гениальными, а в конце – отвратительными.

У каждой игры семьи NHL было свое лицо. Неповторимый вкус, очередной, всегда неожиданный, ракурс хоккейных переживаний. И ожидание нового было под стать гаданию на потрескавшемся бандаже (за неимением берцовой кости барана): "Что в этом году нам предложат неутомимые EA Sports?". А предлагали, последовательно, многое... Мультяшность в девяносто третьем, мультяшную жестокость в девяносто четвертом, фотореализм и кошмарные камеры в девяносто пятом, обязательный Pentium и неточные пасы в девяносто шестом, невиданные скорости и бег "с шашкой наголо" в девяносто седьмом, точки стопроцентного успеха и нетороплиsвость в девяносто восьмом, слабый AI и отменную графику – в девяносто девятом. Только краткая характеристика уникальности любого этапа развития сериала могла бы занять у меня до шести килобайт текста. Еще столько же ушло бы на комплименты и благодарности...

В 2000 году появилась ожидаемая "по самое не могу", как всегда окруженная романтическим флером и легендами NHL 2001. Игра без лица. Игра с тысячью лиц. Игра с тем лицом, которое больше нравится игроку...

Настройки решают все

Вся серия NHL – наглядный пример того, что геймплей в спортивном симуляторе – это ничто иное, как "тоталитаризм" разработчиков, *их трактовка* представленного вида спорта. В девяносто шестом захотели – и сделали пасы неприцельными. Годом позже подумали – и ввели в игру настоящие хоккейные скорости... которые убрали от греха подальше спустя еще один год.

В NHL 2001 всего этого нет! В игре отсутствует изначально заданный геймплей. На его месте теперь восседает гибкая система изменяемых параметров, которые, в виде тумблеров и бегунков, различных опций панели, составляют **AI Options**.



● NHL 2001. Кросиво! Моло того, безумно интересно.



Что можно

Простота хуже воровства, и считать геймплеем NHL 2001 "заводские", усредненные позиции слайдеров – профанация в чистом виде. Перед нами конструктор спортивного счастья, а мы уперто просим отдать нам любимый "хула-хуп". Зачем вам геймплей, спортивные мои, когда красота возникает по мановению руки?

Вам нравились скорости NHL 98? Двигайте указатель **Game Speed** (кстати, на высоких скоростях становится очень заметной "пробуксовка" AI противника) до упора вправо. Слишком быстро, аж краги слетают и коньки дымятся? Сместите влево, по вкусу! Перестали получаться пасы? Отрегулируйте точность передач слайдером **Shot Accuracy.** Что? Гадский компьютер стал пасоваться как бог? Давайте уменьшим скорость полета шайбы во время паса (**Pass Speed**). Теперь, встав на ее пути, можно сделать красивый прием "перехват инициативы". Все равно не получается? Увеличьте возможность перехвата еще немного – теперь бегунком в **Pass Interceptions.** Ну как, устраивает? Опять нет? Вы вообще не любите пасы и ратуете за силовой хоккей с множеством бросков? Давайте тогда уменьшим "аккуратность" удара (**Shot Accuracy**), снимем галочку с опции Pass Accuracy, поработаем со значениями мощности силового приема (**Hitting Power**) и скоростью прихода в себя после падения на лед (**Fall Recovery**). Неплохо также увеличить возможность нанесения травмы (**Injuries**), тем самым положив начало "крестовому походу" на противника.

В этой игре действительно можно все. Даже святая святых, физическая модель, отныне открыта нашим шаловливым ручкам. Помимо упоминавшейся **Pass Speed**, мы вольны изменить силу отскока шайбы вообще (**Puck Elasticity**) и от вратаря (**Goalie Rebounds**), качество ее скольжения (**Puck Friction**) и вероятность отсутствия отскока (**Retain Puck**)... Вполне реальной становится возможность устроить настоящее шапито с крайне идиотским, но веселым и зрелищным псевдохоккеем.

Как итог, число счастливцев растет: побаловавшись с настройками, я смог поиграть во все проекты серии NHL, начиная от NHL'94, не выходя из игры. Восхитительное ощущение...

Обратная сторона медали?

Конечно, проблемы будут. Во-первых, подобрать свой, единственно верный, геймплей не каждый жаждет. Тем более что придется отбраковать не один десяток вариантов типичного "не того". Во-вторых, усложняются игры в многопользовательском режиме, особенно для игроков разного склада характера. "Стратег" и "Дуболом" – что может быть смешнее, как не их препирательства по поводу места каждого из слайдеров на полоске опции? Видимо, в МХЛ грядут веселые времена ;) ...

Но, по чести сказать, все это – ерунда. Впервые мы получили спортивный симулятор со столь впечатляющей свободой. Теперь все в наших руках: скорости, броски, пасы, физика...

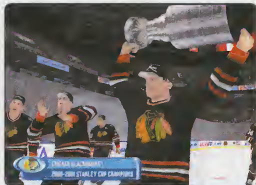
Наслаждайтесь же, господа!

Мнение № 2

Александр Лашин

Такого подвоха я от EA Sports не ожидал. Думал, что они выпустят всего-навсего неплохой "адд-он" к NHL 2000, ну, по мелочам что-нибудь улучшат, и все. Собственно, в этом духе и было выдержано превью, которое появилось в десятом номере за этот год. Теперь, поиграв в NHL 2001 месяц, завоевав для "Чикаго" Кубок Стэнли и познав немало тонкостей игры, могу сказать: я ошибался. EA Sports сотворили *шедевр*!

Не верьте тем, кто утверждает, что игра не нова, что она аркадна и неинтересна. Плюньте в рожу тому, кто заявит, будто бы NHL 2001 – плохая игра (скажете, что я разрешил). Знайте: все, кто говорят подобные вещи, просто не знают, что такое NHL 2001. Скорее всего, они играли с настройками "по умолчанию". Потому как, если оставить все бегунки в опциях посередине, как это предлагают нам разработчики (середина в данном случае отнюдь не золотая), то, действительно, получится совсем не новая, довольно-таки аркадная и не лучшим образом сбалансированная игрушка. Но, к счастью, настройки есть, равно как есть и Интернет, в котором очень скоро стало возможным найти массу рекомендаций по оным настройкам (мой вариант предлагается всем желающим, но без аргументации и прочей "ботвы").



Истинный симулятор

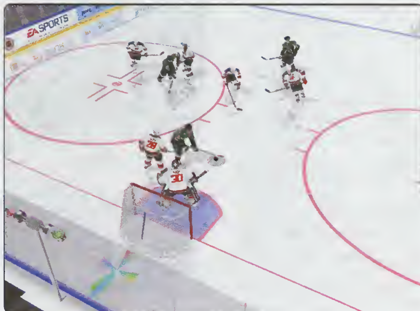
Основная новость, которую нам приготовили сотрудники EA Sports: брюки превратились-таки в элегантные шорты. В том смысле, что теперь можно абсолютно без всякого насилия

NHL 2001 – оптимальная конфигурация.

Recommended by S_Lash.

Числа обозначают, на сколько "кликов" мышкой надо сместить бегунок от крайней левой позиции.

Game Speed – 2
Speed burst length –2
Speed burst % - 2
Fatigue – 3
Aggression – 2
Injuries – 3
Hitting Power – 2
Fall Recovery – 3
Shot Blocking – 6
Pass Interceptions – 4
Pass Accuracy – off
Pass Speed – 2
Shot Accuracy – 1
Puck Elasticity – 3
Puck Friction – 3
Retain Puck – 3
Goalie Rebounds – 3
Penalties – 3
Fighting – 1
Player Boost – 8
Goalie Boost – 13



над собственной совестью писать в графе "жанр" словосочетание "спортивный симулятор". Если вы выставите все опции хотя бы так, как зто указано во врезке, то получите довольно сложную (причем даже для тех, кто уже лет шесть играет в хоккей от EA Sports), но при зтом необычайно интересную и, насколько зто вообще возможно, реалистичную игру. А при длительности периода в десять минут еще и количество голов будет более или менее соответствовать реальности, то есть вероятность матча, выигранного со счетом, допустим, 12:8, будет практически равной нулю. Короче, реализм так и прет.

Так, над чем я там еще в превью иронизировал? AI. Удивительно, но факт: AI великолепен. Не обращайте внимания на то, что ваш вратарь иногда пропускает броски с центра площадки, а при обменах можно, хорошенько все рассчитав, собрать второй раунд драфта, – зто все банальные глюки и баги, которые, скорее всего, будут исправлены первым же патчем. С зтим AI на самом деле интересно играть. Не тупо закатывать ему шайбу за шайбой, а **играть**. Искусственный интеллект, хоть иногда и жульничает, действительно силен. Чудеса.

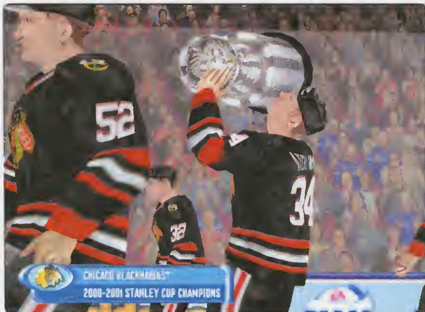
Не верьте тем, кто утверждает, что игра не нова, что она аркадна и в нее не интересно играть. Плюньте в рожу тому, кто заявит, будто бы NHL 2001 – плохая игра (скажете, что я разрешил)

Вывод однозначен

И последняя мысль. NHL 2001 на удивление играбельна и реиграбельна. Отыграв в нее месяц и получив Кубок, я все еще не на 100% познал все нюансы произведения. Компьютер иногда "делает" меня, как последнего "сынка". Последний раз такое было разве что в NHL 96. Это – первый признак того, что проект не надоест еще очень и очень долго. Одно только не дает мне покоя. Если все наработки NHL 2001 по части геймплея, интеллекта и прочего будут в той же мере использованы и в FIFA 2001, и в NBA Live 2001, то что же нас ждет? Тот самый пресловутый "Апокалипсис" в конце тысячелетия..? Поживем – увидим.

Итог: NHL2k1 r00lz!!! Всем играть! Не верьте злопыхателям. Это шедевр. Однозначно.

P.S. Все возражения, критика и комментарии всячески приветствуются (*а я бы на вашем месте не стал ему перечить – "плюнет в рожу" ;) - Драйвер*). Пишите на lashin@online.ru.

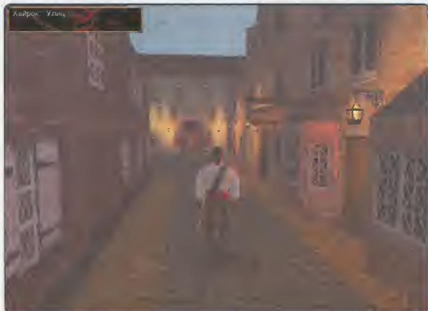


От редакции: Как мы видим, крайне непредвзятые мнения наших экспертов мало чем отличаются друг от друга. Ребята беззастенчиво восхищаются игрушкой, называя ее лучшей в своем роде. Нам остается лишь подвести небольшую черточку под всем вышесказанным: NHL 2001 имеет полное право называться хоккеем нового тысячелетия. Без натяжек.

О рейтингах, мышах и людях

Не то, чтобы эта тема была животрепещущей, но все же... Все же, я полагаю, стоит еще раз остановиться на теме оценивания игр. Впрочем, здравствуйте. И с Новым Годом вас, уважаемые, надеюсь, он прошел у вас без потерь в живой силе, технике и экспе.

Две игры разбередили мою память, две игры этого номера. Одна из них – Алиска, и с ней, конечно, разбираться будет Джобс, но все равно, очень настораживает, что Великий Полосатый Вождь настоятельно требует поставить ей 10. Общий рейтинг 10, составленный из 5 компонентов, каждому из которых он поставил 10. Он зачем-то даже в графу "ценность для жанра" влепил десятку, хотя ему, экшен-специалисту, виднее. В любом случае, будем думать (всей редакцией!), потому что я уже как-то обещал, что второй раз великая ошибка не будет совершена и 10 баллов никакая игра не получит. Ни-ка-ка-я! Десяток нет. Понимаете, нет такой оценки – "десятка". 9,8 есть, даже иногда 9,9 есть, хотя и редко, а 10,0 нет. Исключена из ряда натуральных чисел последним постановлением ВЦСПС.



Другая причина для беспокойства – realMyst. Безотносительно к моему мнению об этом опусе, к мнению Ильи Николаевича, к чьему угодно мнению, там суперграфика. Это безусловное произведение искусства, шедевр визуализации (тормозит? Это мелочи). И ему действительно стоит поставить 11. Не в общий рейтинг, нет, но в строку "графика". А у нас там максимум 10. Но ни одна, ни одна игра, получающая за графику десятку, еще года два не приблизится к уровню realMyst, это однозначно.

Вот и встает в очередной раз вопрос о гибкости рейтингов. Точнее, об ее отсутствии даже при условии введения компасов, почетного знака "Вниманию Сергеича", прочих плюшек и антиплюшек. Регулярно будут появляться игры, ломающие устоявшиеся рамки. Я с грустью повторю – нашего раздела это вряд ли коснется, даже Wizardry VIII или Arcanum, скорее всего, не смогут быть настолько идеальными. Может быть, однажды сиквел Darklands или System Shock 3 посетят наш бренный мир, хотя вероятность этих событий неудержимо стремится к нулю. К моему великому сожалению. А так – да, эти игры или, скажем, Fallout 3 с нормальной партией и больше похожий на Wasteland тоже может претендовать на 10. При условии полностью трехмерной графики, естественно.



Самое обидное, что, ставя в очередной раз вопрос рейтинга ребром, я не знаю выхода. Безусловно, система, применяемая в НИМе, пытается хотя бы казаться объективной, в частности, сверхнизкие оценки малореальны да и высокий балл нужно заслужить. Но если даже такая, кажущаяся идеальной система, дает сбой? Что делать? Кто виноват? Не дает ответа...

Напоследок (не в тему), напоминаю, что неплохо бы все же поделиться с нами мыслями о названиях подразделов в RPG/Adventure, иначе в ближайшее время будет принято практически диктаторское решение и в дальнейшем мнение окружающих учитываться не будет. Цинично? О да. Это на меня дурно влияет Жилин.

Андрей Алаев

Константин Инин



Корсары: проклятие дальних морей

"Корсары" - это круто. Такое простенькое начало очень четко передает основную мысль статьи: "Корсары" - это действительно очень круто. "1С" четко показала, кто заправляет на рынке, выпустив две самые серьезные российские игры в 2000 году: "Проклятые земли" и "Корсаров"; но от "Проклятых земель" никто ничего, кроме хита, и не ожидал. А "хитовость" "Корсаров" неожиданна - и от этого еще больше потрясает. И в самом деле, давайте вспомним, что нас могло ждать.

Жанр	Пиратская игра
Издатель	"1С"
Разработчик	"Акелла"
Требуется	Pentium II 233, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель
Рекомендуется	P-II 300, 96 Mb RAM, 3D-ускоритель 3-го поколения

Да, один момент - я не играл в Pirates!. И пишу для тех, кто тоже не играл в Pirates!. Потому что тем, кто играл, можно сказать только одно: "Корсары" - это удачный римейк Pirates! в 3D. Далее вас могут заинтересовать только картинки.

Тот, у кого длинней джага-джага

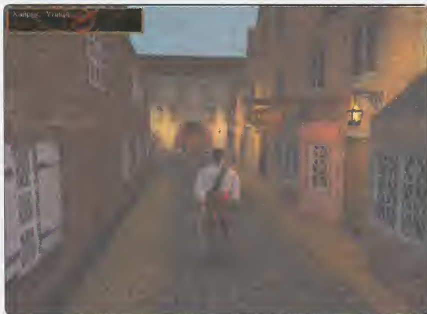
Молодой капитан Николас Шарп во время своего первого рейса (Николасу досталась почетная должность фуражира, обязанного доставить порох в английский порт) натыкается на испанцев и попадает к ним в плен. Потом его продают в рабство, а он из плена бежит. Потом он решает, что неплохо бы теперь отомстить врагам и просит губернатора одной из английских колоний о корсарском патенте. Впрочем, на этой стадии мотивацию Николаса можно слегка подредактировать и в результате получить не английский, а французский или испанский патент или даже поднять над мачтой черный флаг - на геймплей это практически не повлияет, изменится только сюжетная линия, так что кого объявить врагами и усиленно топить - воля играющего.

Что мы имеем в результате? Непрокачанного (потому что молодой) капитана, небольшое судно (на чем смогли, на том сбежали) и 40 человек команды (это, судя по всему, наши немногочисленные товарищи, которых удалось подбить бежать). Впрочем, возможно, молодому капитану хватило харизмы на то, чтобы убедить команду захваченного корабля не выкинуть гостей за борт, а поплыть под их руководством на поиски славы? Нет, как-то странно... Версия о небольшой компании в 40 человек, безлунной ночью раздвигающей по всему периметру тюрьмы решетки и незаметно, группами по пять, убегающей к стоящему у причала бесхозному пинку, кажется более вероятной.

Теперь о наборе молодого пирата. С имеющимися в наличии ресурсами можно:

1. Выполнять квесты и получать за это опыт и деньги. Здесь необходимо объяснить, что такое опыт: у нашего героя (Николаса Шарпа - переименование невозможно) есть 9 навыков - меткость (касается стрельбы из пушек), фехтование (при абордаже), маневрирование, торговля и т.д. Вместе с новым level'ом герой получает 3 очка навыков, которые может соответственно в эти самые навыки и вкачать. Кроме того, повышение уровня капитана - это повышение класса судна, которым этот капитан может командовать. Добавим еще тот факт, что капитан может нанимать помощников, влияющих на один или несколько навыков, и ролевая система игры "Корсары" может считаться описанной.

2. Топить и брать на абордаж (после чего, как правило, все равно топить) корабли. Вражеские. Враг - это тот, кого вы топите и чьи порты вас не принимают. Топить без абордажа в начале очень трудно, чуть позже - вполне реально. Везение - это когда вы наталкиваетесь на битву и враг уже еле живой. Весь опыт дается нанесшему последний удар, так что, если драка была серьезной, можно огрести сразу целый level. Еще бывают critical hit'ы (я так, только сев за игру и выплыв в открытое море, со второго попадания потопил корабль, на два или три уровня старше моего, и потом с полчаса чувствовал себя королем. Пока суровая реальность не объяснила, что вот это и было попадание в пороховой погреб и случается оно существенно реже, чем "не всегда".)



Поподробнее об абордаже. Суда сближаются, вы отдаете соответствующую команду (если враг не успевает отдать ее раньше), демонстрируется ролик битвы на палубе и далее вы с вражеским капитаном в уютном кабинете месите друг друга. Четыре удара, два блока (правый и левый: верхниз регулируются автоматически), обманные движения. Исход битвы зависит от вашего опыта игры в Mortal Kombat (лучше в Tekken), от соотношения вашего и вражеского навыков фехтования, от численности команд. Определить иерархию этих трех обстоятельств нельзя. Если у врага 320 человек, а у вас 40, вы проиграете, каким бы ни было соотношение навыков. Потому что при таком перевесе вам наносится урон даже при успешно поставленном блоке (численность команды выступает также аналогом здоро-

вья и мерилом силы удара; поэтому ваши 40 пиратов за пять удачных ударов отнимут у противника меньше, чем его 320 - за один). А вот если у противника 100 бойцов, а у вас - 30, но ваш навык на 4 пункта выше, чем его ("мой шварц больше твоего!") - победа вполне реальна. Впрочем, не менее реально завалить и такого же крутого фехтовальщика, как ваш герой, если в жизни у вас все хорошо с реакцией и, прочтя тремя предложениями выше название "Mortal Kombat", вы не спросили: "Что это такое?". Фехтование и сводящийся к нему абордаж - процесс увлекательный и не самый простой; но это - способ захватить корабль, не задумываясь о том, насколько он лучше вооружен и защищен, чем ваш, да при этом еще и получить в качестве бонуса перевозимые товары. После битвы иногда, знаете ли, неплохо и починиться.

3. Торговать. Ничего нового в этом плане игра не предлагает: покупаем дешево, продаем дорого. В Elite играли? Экспы, ясное дело, на этом не нажить никак. Но зато денег на последующее безбедное пиратство (паруса, дерево, боеприпасы) накопить - легко.

На всех парусах

Вот в таком вот ключе развивается игра. Есть сюжет, есть конечная цель - соответственно свой и своя для каждой линии; есть приблизительно такой, как описано выше, геймплей. Почему это не просто неплохо, а *нечеловечески* интересно?

Это красиво. Если отдельно разбирать сложность текстур, насыщенность деталями, качество спецэффектов, то технологически игра, конечно, не будет демонстрацией последних достижений (это если сравнивать с западными играми; для российского рынка уровень "Корсаров" более чем высок). Движок хороший и не более того. Но это замечаешь только после суток игры, а до тех пор ты все время любуешься. Любуешься, входя в порт, любуешься, попав в грозу, любуешься, маневрируя среди вражеских кораблей - любуешься на редкость красивой игрой. Это настоящий дождь, настоящий туман, настоящие закаты и восходы - небесной красоты закаты и восходы, божественные закаты и восходы, дух захватывающие закаты и восходы: дружное "ух ты!" и прочий нестройный мат приветствовал первую демонстрацию захода группе наблюдавших за "Корсарами" на моем мониторе.

Это красиво - во-первых. Это очень хорошо с точки зрения геймплея - во-вторых. Хороший баланс; допущения и отклонения от реализма - ровно в том объеме, в котором необходимо для того, чтобы получился нормальный action, а не игра для трех хардкорных любителей морской тематики. Паруса рвать - книпелями, команду



рубить - картечью. Опытный боцман на борту - команда "ловчее" пригибается при вражеском залпе и больше человек остается в живых. Есть чему учиться, но и есть где просто поиграть: кораблем управлять сложнее, чем машиной в аркадных гонках, но до невыносимости симулятора дело не доходит. "Корсары" - качественный action, и атмосфере есть где проявиться: в это можно и интересно играть.

Это полная свобода - в-третьих. Конечно, это часть достоинств геймплея, но о ней хочется сказать отдельно. Игрок может вести себя, как угодно. Может заниматься именно тем, что ему нравится. Может топить, может захватывать; может топить охрану, захватывать купцов; может топить купцов, захватывать охрану. Если хочет. Если не хочет, то, как известно, он не обязан. Может торговать, может возить губернаторские письма. Может чувствовать себя нормальным корсаром, ограниченным реальностью, но в остальном - ничего не должным, никому не обязанным и вольным делать все, что угодно.

Imagine, there's no spoon

У "Корсаров" есть минусы. Они во многом недоработаны, потому что меньше внимания уделено русской версии (чудовищно много грамматических ошибок в диалогах да и хорошим языком то, как написаны диалоги, не назовешь) и просто так: корабль прошел через корабль у меня на глазах - медленно, красиво, на треть отступив от носа и оба пошли дальше; в ролике на найденной в капитанской каюте захваченного корабля карте изображено больше городов, чем на этой же карте, но уже в самой игре. То есть не знаем мы, где эти города и точка. Геймплей велит.

В квестовой линии варианты диалога сводятся к "Ты, урод, быстро выкладывай все, что знаешь!" и "Ты, урод, я даже разговаривать с тобой не хочу". Жесткая прописанность характера персонажа, определенная бестолковость этого характера в отношениях с противоположным полом - все это раздражает, но раздражает в ролевой игре.

А "Корсары" - никакая не ролевая игра: все уверения в обратном отметайте за совершенной бредовостью. Ролевая игра - это отыгрыш, а здесь есть только свобода действий. "Корсары" - это очень нелинейный action, и именно таким его надо воспринимать. И тогда немногочисленные минусы становятся еще незначительнее и на них не обращаешь внимания. Потому что жалко из-за такой ерунды отказываться от хорошей игры.

Действительно жалко отказаться и трудно оторваться. Увлекательно и красиво - аккуратно вычерпайте ложку дегтя, и удовольствия хватит на долгие дни плаванья. Одна из лучших российских игр 2000 года и за всю историю. Очень удачный проект на фоне того, что было выпущено в 2000 году вообще, а год выдался урожайным на хиты. Полноценная игра на русском языке, то есть никаких проблем для подрастающего поколения. Этот тот самый случай, когда говорят: "Не пропустите!". Такой вот краткий итог.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английскага: не требуется

Escape From Monkey Island

Илья Николаевич

O-oh, my Monkey! Look at my Monkey! I've got a Monkey! U-uh...
Monkeylover, JoeCatoon.com

Скажите, вы любите мыльные оперы? Луис Альберто там, Хуан Карлос... В общем, рассаживайтесь поудобнее в креслах и располагайте свои бренные тела на диванах и прочих местах для лежачих. Сейчас будет "краткое содержание предыдущих серий". Давным-давно, когда винчестер на 20 Гбайт стоил столько, что в главном компьютере Пентагона стоял HDD всего лишь на 10, а игры не покупались у метро (шутка: конечно, всем давно известно, что игры продаются в магазинах в больших и красивых коробках.), а приносились от соседа всего лишь на паре дискет...

Жанр	Adventure
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Lucas Arts
Требуется	PII 233, 32 Mb RAM, 12x CD-ROM
Рекомендуется	PII 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	В адвентюре?

В общем, это была та пора, когда графические адвентюры рулили умами игроманов. Победным железобетонно-первомайским шагом маршировали по винчестерам миллионов разновсякие Ларри, Эмы и Максы и прочие Роджеры Вилко. И была одна контора, которая умела делать адвентюры. Не важно, про что они были. Хоть про пиратов, хоть про зверюшек, хоть про – простите - грязнонестриженых байкеров... Lucas Arts ее фамилия. В продукции этого достойного заведения было все: первоклассная для своего времени графика, интересный и нестандартный сюжет и - главное - неисчерпаемое и неподражаемое чувство юмора. Но наступили для адвентюр тяжелые времена. Да и для компании, надо сказать, тоже. Вместо самосовершенствования господа из LA занялись банальным пожинанием плодов своей же славы и зарабатыванием денег на одном космическом опусе, имя которого слишком известно...

Жаль наблюдать, как фирменная алогичность гилбертовской серии была бездумно перенята подражателями и выродилась в простую бессмыслицу.



Макака за рабатай

Shut Up, Sucker! Look at my Monkey!

Первая часть "краткого содержания" закончилась. Переходим ко второй, она же последняя. Надеюсь... Итак, Гайбраш Трипвуд, изрядный идиот и комик, приперся на остров Обезьян и просит пиратов принять его в свою уголовную среду. Пираты понимают что к чему и начинают прикалываться. Собственно, дуракам везет, поэтому пиратом Гайбраш становится, злодея Ле Чака побеждает да и невестой обзаводится. Это была первая серия. Рулящая и несомненно культовая. Вторая серия: Гайбраш ищет сокровища и пропавше-украденную невесту Элейн. Как ни странно, находит обоих. Культовость сохраняется в полной мере. Народ получает огромное количество положительных эмоций и ждет продолжения. И ждет его очень долго... А когда продолжение выходит, народ всерьез задумывается о судьбах мироздания и честности LA. Потому что при всей красочности и веселости The Curse Of Monkey Island "не цеплял" больше прежних фанатов серии. Конечно, не обошлось там без подарка ко дню свадьбы, в результате неосторожного обращения с которым Гайбраш потерял невесту, но разжился золотой статуей. Не понравилась ему железка и возжелал он невесту обратно. Ну и, как обычно, Ле Чаку настучали по лицевым частям тела и случился традиционный "хэппи энд" с медовым месяцем в конце.

Медленно подходит к концу наше "краткое содержание", ибо осталось рассказать лишь о том, как ждал народ продолжения. Эдак примерно за полгода до официального заявления о начале разработки игры на просторы Всемирной Паутины начали выползать люди, которые утверждали, что сами знакомы с парнем, брат которого учится в одном колледже с девушкой, жених которой дружит с негром, который видел на улице человека, который несколько дней назад слышал от своего кузена, что тот видел несколько скриншотов из нового Monkey Island. И понеслась... Еще толком не объявленная игра была почти мгновенно наречена мессией жанра графических адвентюр. Народ с благоговением смотрел в рот господам из LA в ожидании официального пресс-релиза. Пресс-релиз вышел, и бурные страсти немного успокоились и фанаты стали дышать ровнее. Фактически нам пообещали Grim Fandango, переделанный в MI. Здорово? Сейчас буду рассказывать. Сходите на кухню за чаем или попкорном – шоу продолжается...

Как приятно быть мертвой или с контрактом не поспоришь

Медовый месяц закончился. Как это ни печально, но нужно возвращаться на родной остров. По дороге домой Гайбраш нежился на палубе собственного корабля под жарким Карибским солнцем и практически случайно потопил пиратский корабль – с кем не бывает. Не нужно было мешать возвращению счастливой парочки. А что они с новоприобретенной женушкой Элейн видят по прибытии домой? Остров в непонятном запустении, губернаторскую усадьбу Элейн штурмует полосатый дегенерат с катапультой, помешать которому нельзя, потому как контракт и... В общем, Элейн официально объявлена мертвой. Поэтому и дегенерат, поэтому и катапульта, потому и контракт... Стоически выслушав это скорбное известие, Гайбраш и его "мертвая" женушка начинают распутывать всю эту заваруху, грозящую оставить их без крыши над головой. А потом, как выясняется, еще и без острова.

Оказалось, что, пока парочка наслаждалась законным отпуском, на острове появился господин, называющий себя Оззи и обладающий неплохим организаторским даром – в процессе своих путешествий по миру он осознал, что ему, этому самому миру, не хватает развлекательного центра. Угадайте, где он хочет его разместить? Правильно. И пираты в качестве официантов и уборщиц. Так сказать, воспитательные работы.

Элейн отправляется на битву с адвокатами, которые, как известно, будут похуже и попрожорливее самого отъявленного злодея, оставляя Гайбраша наедине с небольшой горой неприятностей. Приятно. Спасибо...

Вот и получается, что хоть мы теперь и муж губернаторши, а дурака валять придется по старинке. И, надо сказать, довольно мощно. Уж что-что, а всяческие безбашенности у LA всегда получались хорошо. Распишитесь в получении двух дисков абсолютных алогизмов и веселых глупостей...

What A Beautiful Monkey

Как мы выглядим? Неплохо. Очень даже. Говорят, в создании игры приняли участие художники, карандашу и дигитайзеру которых принадлежит почти все оформление Sam&Max Hit The Road. Ничего не скажешь, красиво. Как обычно, полнейшее отсутствие прямых углов и нормальных контуров предметов. Но зато красиво, весело̀ и стильно.

Персонажи, как и обещалось, – трехмерные. Ведь, как известно, MI4 делалась на движке от Grim Fandango. Полигонов хватает с избытком. Все ровненько, аккуратно и блестит. Единственный, на мой взгляд, недостаток – разрешение: 2000 год за окном нашей подводной лодки, могли бы и повыше делать, ходить в лес по грибы - по пиксели нынче не модно. Ну да ладно.

Озвучка. Это да. Это, кажется, у Lucas Arts никогда не будет другим, кроме как первосортным. Имеют место действительно профессиональные актеры и к месту подобранная музыка. И самое главное – учите басурманский: без него – труба. Читать эти вот забавные тексты - это совершенно не то же самое, что их слушать. Честное слово...

Kill That Monkey!

А теперь пришло время, дорогие товарисчи и граждане, расчехлять арматуру и разматывать велосипедные цепи – мы будем бить Lucas Arts. Если я сдерживал свои отрицательные эмоции на протяжении доброй половины статьи, то это вовсе не значит, что я буду следовать этим путем и в дальнейшем. Ибо...

Первая претензия заключается в том, что играть в MI4 **неудобно**. Да, да, трехмерность, инновационный интерфейс. Но неудобно. Ведь как оно было раньше? Ткнул мышой туда, ткнул сюда – все получилось. Или не получилось – это уж зависит от способностей играющего. А сейчас? А сейчас мы сначала полчаса боремся с отрехмеренным Гайбрашем, норовящем убежать в вовсе противоположном желаемому направлении (в кои-то веки для удобоваримой игры в адвентюру нужен хороший геймпад), а потом еще столько же вспоминаем, какая кнопка отвечает за нужное нам действие. Зачем? Говорят, трехмерность, так надо. Почему нельзя управлять мышой трехмерным персонажем – непонятно. Тем более что фоны все равно рисованные.

Впрочем, в смысле головоломок MI4 сделан достаточно профессионально, с подсказками и более-менее сохранившимся духом серии. "Более-менее" – ключевое слово.

Но это была мелочь. Самая большая обида состоит в том, что MI4 опять "не цепляет". Не буду спорить, игра очень качественная, сделанная с усердием и старанием. Если бы я не видел предыдущих частей, то протащился от нее по полной программе, но все это уже было. В который раз нам предлагают заняться состязаниями в остроумии со своим будущим навигатором. Скажите, неужели фантазии LA не хватило на большее? Ну и некоторые прочие шутки... В общем, вспоминается анекдот про поддельные елочные игрушки. Печально.

So, How is the Monkey?

А теперь, граждане телезрители, готовьтесь покидать насиженные диваны и кресла – мыло закончилось. На сегодня. И вот что у меня есть вам сказать... Как мне кажется, слухи о скоропостижной кончине приключенческого жанра не были слухами. Ибо перед нами – яркий пример мертвой игры. Да, она красивая. Да, качественная. Да, иногда и для некоторых она даже интересна. Но качественность и оригинальность – разные вещи. И сейчас вовсе не 94-й год. LA сделала качественный продукт для широких масс. Но не более. Никаких откровений и "новых слов в..." не ждите. А так хотелось надеяться...



● Здесь царили тишина и спокойствие. Пришел Гайбраш...

Комментарий Ивана Жилина:

Эх, мясо без соли пробовали? Казалось бы, добротное мясо, свининка там или обезьянятина, а приготовлено совершенно пресно, впечатление, что жуешь какой-то комбикорм. Так вот именно тот случай.

Хотя... Я совершенно не понимаю аудиторию играющих в адвентюры людей, по крайней мере, в нашей стране. Такое впечатление, что они изголодались настолько, что с радостью потребляют не только такой вот комбикорм (качественный! Безумно вкусный (для комбикорма) комбикорм!), но и совершенно сгнивший силос и навоз – Ржевских со Штырлицами. Так что на фоне царящего в индустрии безобразия стоит признать – MI4 хорош и рейтинг в семерку с копейками ему поставлен заслуженно.

Игровой интерес	●●●●●●● ○○○
Графика	●●●●●●● ○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●● ○○○
Ценность для жанра	●●●●●●● ○○○

Рейтинг 7.3

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: без него - никуда

Илья Николаевич

real Myst

I'm the new, I'm the new, new model
I've got nothing inside
Marlyn Manson. New Model No. 15

Жанр	Puzzle-Adenture
Издатель	Mattel Interactive
Разработчик	Cyan
Требуется	PIII-600, 128 Mb RAM, 3D-уск. с 32 Mb VRAM
Рекомендуется	Графическая станция

Скажу сразу, мое отношение к данному продукту с самого начала колебалось где-то между "задавить сразу" и "сначала опустить, потом задавить". Тому способствовало и не самое мирное мое взаимоотношение с серией Мистов – вспомните превью в позапрошлом номере. Не внушает никакого оптимизма, правда? Правда. Затем, после пары часов наедине с игрой, настроение поменялось самым кардинальным образом. Щенячий восторг и полное нежелание возвращаться к реальности. Потом – некоторые размышления, тотальная депрессия и результат, который я имею честь представить вам в виде этой статьи. Это даже не "давить". Это нечто совсем иное...



● Идет дождь и играет свирель. В этом месте я стоял бы часами...

Для тех, кто в море...

Для тех, кто все десятилетие просидел в танке или же был счастливым обладателем чудовищного устройства "СуперНинтенда", расскажу-таки, что такое Myst. В 1994 году вышла удивительная игра. Игра, графика которой шокировала и завораживала. Игра, от которой невозможно было оторваться. Игра, которая была распродана самым большим в мире тиражом. Секрет? Прост, как никогда. Создатели игры, братья Миллеры и художник Чак Картер, создали свой, донельзя таинственный и, простите за каламбур, мистический, но очень логичный мир. Не игру, а именно мир. Со своей атмосферой и философией, построенной на железной логике чисел, символов и механизмов.

Теоретически это все можно было оставить, как есть, и сделать из этого нечто вроде "Версаль одна тысяча-чего-то-там". Дом-музей сумасшедшего ученого, милые прогулки по достопримечательностям с созерцанием оных. Поверьте, игра разошлась бы ненамного меньшим тиражом, но... Это все же отчасти хотя бы игра. Бездельничать здесь не придется - такова жизнь...

Оригинальный Myst породил кучку клонов и подражаний, ни один из которых не смог повторить его успех, как, впрочем, и официальный сиквел Riven. Стиль же отображения игрового мира стал вообще весьма популярен и использовался часто – например, в удачной игре Lighthouse.

О вреде чтения таинственных книг на ночь

Местная предыстория банальна до безобразия. Мы даже не знаем, кто тут главный герой и как он попал в этот дурной и причудливый мир. Видимо, товарищ читал книгу. Не совсем обычную, судя по всему, ну и то ли заснул, то ли впал в транс какой-то... В общем, он в эту книгу с успехом провалился. А в книге – жизнеописание некоего интересного гражданина, всю свою жизнь посвятившего изучению таинственных островов-миров, по которым он путешествовал и писал про них книги, делая их по совместительству порталами в эти миры.

Занятный был дядька. Но вот незадача: дядьки-то и нет. Мы попадаем на пустой остров. Ни одной живой души в обозримых окрестностях не наблюдается, зато в обилии всяческих совершенно немыслимых механизмов, приводимых в действие непонятно чем и - что самое странное – непонятно зачем.

Ну а дальше... Дальше нас ждут еще четыре странных и красивых острова, куча очень логичных и поэтому очень легких загадок, а также – внимание - проблема отцов и детей. Ибо острова пусты неспроста: у того странного дядьки ведь было два сына, Сириус и Эканор. Оба – натуральные клиенты сотрудников "Белых столбов". Тем более, что потом выясняется, что библиотеку, хранилище сотен книг-порталов в таинственные миры, сожгли именно они. Ну а папаше такой поворот дел пришелся не по душе и заточил он их в книгах. А потом случилось еще что-то и сам книголюб попал в один из своих фолиантов. В результате – полный мрак и запустение островов. А нашей задачей будет спасти одного из этих бедолаг. Кого? Решать нам.

Магия чисел

В целом, нашей задачей является банальное спасения самого себя из "лап" туманного острова. Легко сказать, но трудно даже представить себе, как можно сбежать из мира, в который попал через книгу. Хотя есть ведь другие книги, так? Так вот, в процессе изучения острова выясняется, что других книг на горизонте пока не наблюдается, потому как кто-то добрый сжег всю библиотеку. Это, конечно, на первый взгляд. А если поискать? Для начала перед нашим взором предстанут книги-темницы, в которые заточены два брата. Затем найдутся и несколько других уцелевших книг – двери на те самые другие острова-миры, бродя по которым мы будем периодически натыкаться на вырванные из книг страницы. Вставьте их в книги-темницы и узнаете еще один маленький кусочек истории узников...

Головоломками местные устройства для утруждения мозгов назвать трудно. Ибо, как уже было сказано выше, неоспорима логика чисел и символов. Если увидел где-нибудь на стене число – можно быть уверенным, что в самом ближайшем будущем придется вводить его в очередной механизм. Все, что здесь нужно, - это уметь видеть, запоминать и сопоставлять увиденное ранее с тем, что есть перед глазами. Все просто. На первый взгляд, конечно, ибо далеко не с первого раза можно догадаться, что к чему. Единственное, что нужно осознать: почти каждый предмет имеет пару. Карманного двойника или просто свое изображение... Но это очень важно. Без понимания связи вещей здесь никуда.

Кстати, движок первого Myst'a, хоть и демонстрировал статичные красоты, был удивительно примитивен.

I'm Losing My Mind

А теперь о том, самом главном, что привлекает миллионы людей к этой игре. О том, что так и не умерло за неполные десять лет. Об атмосфере. Я затрудняюсь однозначно сказать, что же ее создает. Может быть - этот сюрреалистический мир. Он до того непонятен, но до отвращения логичен, что не хочется покидать его, не поняв до конца его логики. Каким-то странным чувством понимаешь, что так должно быть. Почему – непонятно, но должно. Скажите, могут на одном острове площадью меньше квадратного километра соседствовать электростанция, космический корабль, обсерватория и еще уйма совершенно разных по своей сути вещей? Могут. И этот тотальный хаос магическим образом превращается в полнейшую гармонию... Никаких вопросов "а почему здесь так?" не возникает и возникнуть не может.

Может быть еще что-то, что понять и осмыслить мы не в состоянии. Хотя, может быть, это и к лучшему – незачем разрушать тайну волшебства. Ведь тогда оно превратится в банальный фокус...



Шкипер, что у нас на гаризанте?..



Этот коробль нашел свой последний приют в огромной скале

Господи, они настоящие!..

Графика. Собственно, это единственное действительно заслуживающее внимание место в этой статье – все остальное осталось от папаши Миста, а перечитывать в сотый раз то, что и так давно известно, никому не нужно. Я-то пишу все это за деньги...

Ну да ладно. Итак. Делаем большой и объемистый вдох. Челюсть – зажимаем между коленей. На всякий случай. Приготовились? Смотрим в шапку статьи. Системные требования наблюдаем? Так вот, realMyst тормозит на таком компьютере и притом довольно мощно. Челюсть упала? Я предупреждал.

За удовольствие нужно платить,



● И как прикажете понимать это чудовищное нагромождение?

не так ли? Вот и платите. Потому как просто прогуливаться по миру Миста теперь стало на 76 процентов веселее (заключение независимой экспертизы врачей-психиатров лечебницы им. Алексеева). Вся красота, что была отрендерена братьями Миллерами почти десять лет назад, теперь производится в вашем любимом железно-силиконовом ящике в реальном времени. Дискретность – давить. Рецепт? Пишем крутой движок, упрощаем его ровно настолько, чтобы он хотя бы запускался на каком-нибудь навороченном компьютере, а не на графической станции, и запихиваем в него все текстуры, сцены и модели из старой игры без всяких изменений в сторону упрощения. В результате, как ни странно, получаем абсолютную свободу в практически фотореалистичном мире. Это приводит в экстаз. Первые пару часов просто бродишь по этому туманному острову, наблюдая за закатами и восходами, гоняясь за бабочками и пытаясь найти хоть один пиксель в тех местах, где обычно налеплены текстуры. Ни того, ни другого – нету. Есть просто мир.

ОСНОВНОЙ

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Сюжетная линия	●●●●○○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●
Рейтинг	**7.3**

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Сюжетная линия	●●○○○○○○○○
Ценность для жанра	●○○○○○○○○○
Рейтинг	**3.8**

Время освоения: 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется



● Трон одного из умолишенных братьев

Вы хотите технических деталей? Вы их не получите. Будьте добры, выгляньте в окно. Расскажите, какие 3D эффекты вы там увидели? Вот-вот. Здесь – то же самое. Все. За сим данную тему закрываю. Жаждущие правды найдут ее в графе рейтинга “графика”.

Rest In Pieces

Теперь я напишу самое длинное заключение в своей короткой игроописательной практике.

Фактически, это ревью об игре почти десятилетней давности. Об игре-призраке, который бродит живой легендой в нашем мире. Но никак не о самостоятельной игре. При всем желании это римейк. Да, очень красивый. Да, очень качественный. Но вторичный. На самом деле, игре всего лишь сделали пластическую операцию – внешность новая, начинка та же. С одной стороны, это несказанно радует – смотрите рейтинги, они говорят, нет, даже кричат сами за себя. С другой стороны, рейтинг должен быть совсем другим. Около тройки. Почему? Потому что. Потому что one vision и потому что, развиваясь, мы топчемся на одном месте. Как стадо глупых баранов мы идем туда, где нам покажут красивую картинку. Чем меньше нужно думать – тем лучше. В идеале – переиздавать старые игры на новых, сделанных по последнему слову техники движках каждые пять лет. Прогресс. Черт возьми, какой прогресс... И, черт возьми, сколько радости мне. Знай себе, вставляй в старые обзоры новые скриншоты и получай денег как за новую статью. А что – развитие игровой журналистики получается...

В общем, статью вы прочитали. Для некоторых было важно прочитать заключение и главу про графику – у них своя истина. Те же, кто с упоением прочитал все и теперь предвкушает радость от общения с новой чудесной игрой, – у них она своя. Правда. И они идут к светлому будущему. В добрый путь..

Комментарий Ивана Жилина:

Оверштаг. Полный оверштаг – закапывание еще не родившегося Myst III и дифирамбы (отдадим должное: совершенно сознательные и объективные) римейку первой серии, давно сданной на свалку истории. Только и осталось от нее, что строчка в Книге Рекордов Гиннеса – “самая продаваемая игра на PC”, нежданный-негаданный хит. Новое поколение геймеров только слышало об этом самом Мисте, и для них он, возможно, в этой новой инкарнации тоже станет откровением, и гонять его будут сутками, открывши рот.

А в принципе... Игра идиотична и не касается адвентюр никаким боком, и в разделе очутилась скорее по традиции. Я терпеть не могу Мист и мистоидов – ужасная паззлятина с натужной психоделикой. И данный проект ничего не изменит. Я не хочу сказать, что это банальное зашибание башлей, хотя и неофиты купятся на марку, и старички приобретут диск поностальгировать. Нет, сама разработка такого движка оправдывает существование realMyst. Проблема в другом: римейк не может превратить игру, с идеологической точки зрения пустую, в наполненную глубочайшим смыслом. Увы.

Хотя, может, я просто трудновнушаем и очарование вселенной островов не проникает в мое сознание? В любом случае, мы с Ильей Николаевичем посовещались и представили альтернативный рейтинг, для бывалых, циничных, скептически настроенных трудновнушаемых персон.

Cheats

American McGee's Alice

Включите "Console Mode" в опциях игры. Во время игры вызовите консоль и напечатайте один из нижеприведенных кодов:

god - режим бога
wuss - все оружие
noclip - проходить сквозь стены
health # - выставить здоровье на # (100=полное)
notarget - невидимость

Axis

Во время игры нажмите [`] и напечатайте один из нижеприведенных кодов:

god - режим бога
weapons - все оружие
healthr - восстановить здоровье
ammo - броня



Battle Isle 4 - The Andosia War

Во время игры напечатайте "alyenya". После зтого вы можете использовать нижеприведенные коды:

[Alt]+[E] - здоровье вражеских юнитов становится равным 1
[Alt]+[Y] - все задания выполнены
[Alt]+[U] - первое задание во всех академиях выполнено
[Alt]+[I] - переключать видимость всех юнитов
[Alt]+[M] - выиграть миссию

Blair Witch Project Vol 3: Elly Kedward

Нажмите [F10] и вводите коды:

IWORKFORGOD - режим бога
GETINTOMYBELLY - все оружие
BIGHEAD - большие головы
T2000 - натянуть скин терминатора
GIVEMEFAITH - восстановить здоровье
NOD3D - невидимость
HELLFREEZEOVER - заморозить врагов
BIGSTICKOFDEATH - получить шотган
MEDIUMRARE - получить арбалет
GOODTIMESMAN - получить динамит
BURNYOURASSOFF - получить огнемет
MEETMYPALTOMMY - получить автомат Томпсона
SMILEYNOMORE - получить противослоновое ружье
SUNOFGOD - получить Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS - получить 100 пуль
RECHARGE - восстановить батарею вспышки
THEDOGFARTED - получить противогаз
ICANSEE - получить очки ночного видения
WWBEWARE - получить Silver Bullets
VAMPBEWARE - получить Lith Bullets
DEMONBEWARE - получить Mercy Bullets
ISUCK - играть на уровне Easy
IRULE - играть на уровне Hard
COMBATISSCARY - упростить фазу боя
PUZZLESARESCARY - упростить фазу головоломок
INSTANTCRASH - прервать игру
THUNDERSTORM - вызвать шторм (работает даже в помещениях)
SNOWSTORM - вызвать снегопад
FLAMEONASTICK - горящие боеприпасы

Cultures

Ускорение.

Нажмите [F2], затем напечатайте "funspeedup", зто увеличит скорость игры и разместит иконку с бегущими ногами в верхнем левом углу зкрана. Для того, чтобы выйти из скоростного режима, нажмите P или ту кнопку, за которой вы закрепили паузу.

Delta Force: Land Warrior

Нажмите [~] (тильда) и наберите выбранный код:

drury - полное оружие
kariya - бесконечный боезапас
roy - большая жизнь
corbet - невидимость
domi - артиллерийские удары

Gunman Chronicles

Начните игру с параметрами командной строки -dev -console -game rewolf (например c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf).

Во время игры вызовите консоль клавишей ` и введите один из нижеприведенных кодов:

/god - режим бога
/noclip - проходить сквозь стены
/map X - переход на карту X

Heroes Chronicles: Clash of the Dragons

Во время игры нажмите [TAB] и напечатайте:

nwcagents - герой получает 10 Black Knights в каждый пустой слот войска
nwclotsofguns - герой получает все боевые машины
nwcneo - повысить уровень
nwctrinity - герой получает 5 Archangels в каждый пустой слот войска
nwcfollowthewhiterabbit - максимальная удача
nwcnebuchadnezzar - герой получает бесконечное передвижение
nwcmorpheus - максимальный боевой дух
nwcoracle - показывает карту обелисков
nwcwhatisthematrix - показать карту
nwcignoranceisbliss - скрыть карту
nwctheconstruct - получить 100000 золотом и по 100 каждого ресурса
nwcbluepill - проиграть сценарий
nwcredpill - выиграть сценарий
nwcthereisnospoon - герой получает 999 маны и все заклинания
nwczion - получить все постройки в городах
nwcphisherprice - изменить цвета в игре

Heroes Chronicles: Master of the Elements

Во время игры нажмите [TAB] и напечатайте:

nwcagents - герой получает 10 Black Knights в каждый пустой слот войска
nwclotsofguns - герой получает все боевые машины
nwcneo - повысить уровень
nwctrinity - герой получает 5 Archangels в каждый пустой слот войска
nwcfollowthewhiterabbit - максимальная удача
nwcnebuchadnezzar - герой получает бесконечное передвижение
nwcmorpheus - максимальный боевой дух

nwcoracle - показывает карту обелисков
nwcwhatisthematrix - показать карту
nwcignoranceisbliss - скрыть карту
nwctheconstruct - получить 100000 золотом и по 100 каждого ресурса
nwcbluepill - проиграть сценарий
nwcredpill - выиграть сценарий
nwcthereisnospoon - герой получает 999 маны и все заклинания
nwczion - получить все постройки в городах
nwcphisherprice - изменить цвета в игре

Mercedes Benz Truck Racing

Напечатайте один из кодов во время игры:
BUGGYGIRL - разрешить коды
MOGLI - всегда выигрывать
ALLOFF - запретить коды

Rugrats in Paris

Коды уровней:
2 - TQMMY QK
3 – RQVDHJVV
4 – BVBYFJND
5 – RJDBCVRT
6 – VNGBLJCV
7 – BJGSMVSH
8 - LJTBWQQD



Sea Dogs

Находясь в море, нажмите [Ctrl] + [Z] и напечатайте один из нижеприведенных кодов:
have life - корабль починен, с полной командой
expu mne - повысить опыт
deneg day - повысить запас денег
get me magic - повысить повреждения от орудий
make screen shots - убрать повреждения от орудий
now i flying - нажмите [Ctrl] + [F] чтобы перемещать камеру
teleport - нажмите [Ctrl] + [L] чтобы переместить корабль к камере

Star Trek DS9: The Fallen

Добавить здоровья:
во время игры нажмите [TAB] и напечатайте
"set plyr.ds9_siskoeva health 9999"
или
"set plyr.ds9_sisko health 9999"
в зависимости от уровня, на котором вы находитесь. Эти коды меняются, но если напечатать оба – один точно сработает. Вместо числа "9999" может стоять любое положительное число от 1 до 9999999999.
Увеличить высоту прыжка:
во время игры нажмите TAB и напечатайте
"set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000"
или
"set plyr.ds9_sisko jumpz 1000"
в зависимости от уровня, на котором вы находитесь. Эти коды меняются, но если напечатать оба – один точно сработает
Также эти коды зависят от персонажа, которым вы играете. Выше указаны коды для Sisko, если вы играете за Kira или Worf вы должны заменить "sisko" на "kira" или "worf" в линии "set plyr.ds9_sisko".
Быстрое сохранение:
Нажмите [TAB] и напечатайте "SAVEGAME" - это позволит сохранить игру, не выходя в меню.
Быстрый выход:
Нажмите [TAB] и напечатайте "EXIT" – это позволит быстро закончить игру, не выходя в меню.
Доступ на любой уровень:
Отредактируйте файл system\ds9.ini. Найдите строку "LocalMap=нечто.dsm" и замените "нечто" на любое имя карты из списка:
M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm
M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm
M04_KiraL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm
M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm
TrainingRoom.dsm
Entry.dsm
DS9_Ops.dsm
DS9_Promenade.dsm
Ниже указаны не карты, а анимационные вставки, написанные на движке игры:
CM01a_SW.dsm
CM01b_SW.dsm
CM04_Lab.dsm
CM05_Kira.dsm
CM06_SW_Capture.dsm
CM10_KiraL1A.dsm
CM10_SWK_L3.dsm
Cm11B_SWK.dsm
CM11_LabRitual.dsm
CM_ArdPrison.dsm
CM_Defiant.dsm
CM_Endcredits.dsm
CM_GlobalSpace.dsm
CM_SpaceStation.dsm
CM_Worf_Endgame.dsm
GCM11end_WraithObk.dsm



Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 415 от 2000 года (c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	10	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	RPG
2	23	Diablo II	Blizzard	Action/RPG
3	51	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	22	Icewind Dale	Interplay	RPG
5	92	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
6	53	Unreal Tournament	Epic/GT	FPS
7	94	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
8	61	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	RTS
9	23	Deus Ex	Eidos	Action/RPG
10	101	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
11	27	The Longest Journey	FunCom	Quest
12	43	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
13	69	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
14	6	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	RTS
15	44	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
16	109	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
17	79	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
18	52	Quake 3: Arena	Id/Activision	FPS
19	39	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
20	54	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
21	106	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	FPS
22	25	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	3D Action/RPG
23	54	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
24	2	Call To Power II	Activision	Strategy
25	61	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
26	36	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	FPS/Adventure
27	29	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
28	45	Final Fantasy 8 Squaresoft	RPG	
29	55	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
30	139	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
31	44	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
32	68	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3DAction/RPG
33	32	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
34	5	FIFA 2001	Electronic Arts	Sports
35	2	Evil Islands	Nival Interactive/1C/UbiSoft	RPG
36	109	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
37	3	Escape From Monkey Island	LucasArts	Quest
38	22	Codename Eagle	TalonSoft	FPS
39	36	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
40	9	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action
41	11	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
42	49	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
43	14	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
44	24	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
45	9	NHL 2001	Electronic Arts	Sports
46	56	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
47	113	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
48	87	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
49	108	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
50	36	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
51	39	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
52	78	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
53	127	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
54	68	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
55	45	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
56	96	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
57	9	Wizards & Warriors	Activision	RPG
58	136	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
59	66	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
60	35	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3D Action
61	5	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	Quest
62	61	Rainbow Six: Rogue Spear/Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
63	90	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
64	78	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
65	14	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	TPS
66	41	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
67	75	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
68	78	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
69	62	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
70	52	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
71	4	Rune	G.O.D.	Action
72	6	NASCAR Heat	MicroProse	Racing
73	20	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
74	105	Heretic 2	Raven/Activision	TPS
75	64	NHL 2000	EA Sports	Sports
76	19	Combat Mission. Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
77	24	Ground Control	Sierra	Strategy
78	19	Dark Reign 2	Activision	RTS
79	50	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
80	61	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
81	53	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
82	19	Earth 2150	TopWare	RTS
83	27	MDK 2	Interplay	TPS
84	8	Metal Gear Solid	Microsoft	Action
85	119	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
86	38	Space Empires 3	Malfador	Strategy
87	5	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	Strategy
88	27	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
89	11	Submarine Titans	Strategy First	Strategy
90	57	Fifa 2000	EA Sports	Sports
91	88	Imperialism 2: Age of Exploration	FrogCity/SSI/Mindscape	Strategy
92	3	Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Terminal Reality/G.O.D.	Action/Adventure
93	90	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
94	55	Delta Force 2	NovaLogic	Action/Simulation
95	88	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
96	13	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	RTS
97	8	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	Strategy
98	4	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	Wargame
99	2	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	Action/Simulation
100	6	KISS Psycho Circus: The Nightmare Child	G.O.D.	FPS

Вячеслав Арестов

Global 100 PC Games как зеркало игрового мира

Давным-давно...

Слякотным декабрьским вечером 1996 года молодой инженер маленькой московской фирмы наконец-то купил себе домой компьютер. По тем временам 16-метровый Pentium-133 (страшно подумать, как это было быстро). Рассматривая CD-ROM`ы, доставшиеся в нагрузку, он обратил внимание на диск с нарисованным на нем Терминатором и надписью "Все об играх на PC". Посмотрим, что там есть. Ага, демо-версии, солюшены, обзоры... Почитаем новости. А это что такое - INTERNET TOP 100. Ну-ка, посмотрим: Civilization 2 – на первом, WarCraft 2 – второй, Quake – третий. Интересно, а по какому принципу?

Прошел год, инженер стал админом, на вооружении появилось мыло и Интернет и тут началось близкое знакомство. Цифры ожили и заговорили.

...в далекой-далекой Голландии

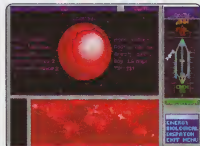
Хотя, собственно, началось-то раньше. В конце 1992-го в голландском городе Дельфт (Delft) жил-был молодой инженер-программист, студент местного технического университета. Звали его Юрген Апелло (Jurgen Apello). Неуемная страсть к статистике и составлению списков популярности толкнула его на написание волшебной программки статистической обработки информации. Придумав ее, он бросил по электронной почте с BBS на весь мир клич: "Присылайте ваши мнения о компьютерных играх". В результате, 4 января 1993-го на основе 180 игр, названных сотней геймеров, он опубликовал список сотни самых популярных игр для PC, назвал его The Net PC Games Top 100 и приложил к нему список еще двадцати игр, которые в него не вошли. Система голосования была предельно проста: есть 20 очков, которые можно распределить между, максимум, 6-ю играми, причем одной игре можно дать не более 5-ти очков. Далее он решил публиковаться каждую неделю и весьма скромно назвался Jojo Productions, при этом, конечно, работая в другой фирме.



Dune 2 204 недели в чарте

Позже к нему присоединились еще несколько любителей статистики. Постепенно, рассылая Top, они добились популярности среди небольшой, по сегодняшним меркам, аудитории игроков. Метод расчета совершенствовался. Сперва были введены сглаживающие коэффициенты, чтобы игры не делали бешеные скачки по чарту, затем правило четырех недель (голос действителен в течение четырех недель с понижением, если в течение этого времени приславший больше не голосует). После был введен коэффициент понижения после полугода пребывания в чарте, про который отдельная песня, а также резкое снижение коэффициента, если голосующий называет одну и ту же игру больше 26 раз. Способом привязки служил адрес мыла. Далее после первого же случая была введена "защита от дурака", когда наиболее активные фанаты пытались пропихнуть свою любимую игру путем заваливания почтой с похожих адресов или за короткий промежуток времени. Позже система расчета еще несколько раз модифицировалась, причем пару раз глобально. Однако сразу было видно, что она достаточно точно отражает состояние рынка компьютерных игр.

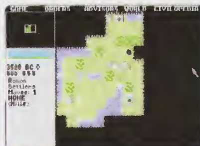
Хобби голландцев пошло на лад. За полгода пришли голоса с 400 адресов. Отрадно отметить, что с первых недель в голосовании участвовало четверо наших соотечественников (где вы? Откликнитесь, безымянные герои-геймеры). В конце года столько человек голосовало уже еженедельно. К концу 94 года это число утроилось. Тогда же результаты стали публиковаться на персональной страничке Jojo в Интернете. В чарте появилась реклама, соответственно - деньги. Ребята обосновались в Роттердаме и



Star cantral 2 200 недель в чарте

стали раскручиваться. 3 июля 1993 на 131 неделе публикаций чарт был разделен на два: Commercial Top 100 (собственно тот, который был раньше) и Download Top 40, куда вошли shareware и freeware игры. Часть игр, таких как Nethack, Angband (а играли ли вы в них вообще?), три любимые игры Билла Гейтса (Minesweeper, Solitaire и FreeCell) перекочевала из прежнего Топ 100. К ним еще добавились разнообразные демки и свободно гуляющие по Интернету и дискетам игрушки (Asteroids, Funball и пр.).

С начала следующего года были введены еженедельные списки 100 лучших музыкальных альбомов и ви-



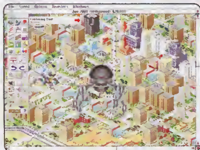
Civilizatian 234 недели в чарте


VGA Planets 204 недели в чарте


Master of Orian 198 недель в чарте

деофильмов. Весной к ним добавились синглы и консольные игры.

В марте 1997 на 221-й неделе своего существования ребята переименовались в World Charts, переехали на новый официальный сайт world-charts.com и ввели систему голосова-



● SimCity 2000 195 недель в чарте

ния прямо на сайте. Точкой определения пользователя по-прежнему служил его адрес, а для тех, кто его не имел или не хотел называть, была введена система анонимного голосования, увеличившая тем самым приток голосов. В следующем году добавились еще четыре чарта: еженедельные списки лучших страничек (Home Pages) и сайтов (Web Sites) в Интернете и – впервые - ежемесячные списки лучших звезд женского (Female Stars) и мужского (Male Stars) рода.

Кульминацией стало в феврале этого года преобразование компании в Millidan, переезд на сайт Global100.com с 10 действующими чартами и кучей грандиозных планов по продаже своей лицензированной системы расчета или предоставлении ее в аренду.

Следует отметить, что закономерностью перехода в коммерцию в сфере индустрии развлечений является полная или частичная потеря оригинальности, достоверности, иногда даже совести и прочих атрибутов и навыков. Попытаемся это проследить.

Во что мы играли, из-за чего не спали...

После самого первого голосования тройка лидеров выглядела так: Ultima 7: Forgue Of Virtue, Civilization, Indiana Jones: Fates Of Atlantis. Однако на следующей же неделе все встало на свои места. Список до конца года возглавила Цивилизация. Правда, в середине лета 93го она на пять недель уступила лидерство X-Wing'у, но потом снова вернулась на первую позицию. Сперва с ней боролись та же Ultima 7 и еще две Ultima Underworld плюс дедушка Wolfenstein, а затем Master Of Orion и Falcon 3.0.

Новый 94-й год принес взлет шутерам и нового лидера в чарте. Его мы знаем, любим и до сих пор играем. Это DOOM. 45 недель на первом месте! Рекорд PC 100, не покоренный никем, даже у Civilization, которая долго наступала ему на пятки, на одну неделю меньше. Только раз он уступил свое место первому X-COM. В стратегии никто играть не перестал, они были рядом. Попеременно те же X-COM, Civilization, Master Of Orion, к ним в придачу Galactic Civilizations, SimCity 2000 и как-то умудрившийся протиснуться на время Tie Fighter. Но они так и остались вторыми и третьими. Ибо Doom передал свое место младшему брату DOOM 2, правда, всего на пять недель. Тут уж постарались любители операционной системы OS/2, лишенные такого разнообразия игрушек, как мастдайцы. Они дружно принялись играть в Galactic Civilizations, и та взошла на пьедестал.

Но зто уже был 95-й год. Через 7 недель список возглавил Descent. На целых 33 недели. Однако это не рекорд, рекорд - то, что три последних лидера все зто время занимали верхние позиции. Ненадолго в борьбу вклинивались Dark Forces, Master Of Magic, Terminal Velocity и все та же Civilization (абсолютный рекорд – в тройке на 141 неделе пребывания в чартах!). В конце года Galactic Civilizations на пять недель опять вышла в лидеры.

Но вернемся немножко назад. 3 июля 1995 года появился Dowload Top 40. Чарты разделились. Около десятка бесплатных игр переехало. Новый список возглавил Nethack, который занимал в старом списке неслабое седьмое место и еще почти 100 недель входил в тройку лидеров уже Download'a.

Год 96-й. Год взлета стратегий реального времени. Кумир и герой дня-C&C. Ровно на полгода он возглавил список. Его смогла сменить только Civilization 2. В их тени рекордсменом по числу вторых и третьих мест стал Warcraft 2. Сперва только Duke Nukem 3D пытался им составить конкуренцию. Позже его сменил Quake, но лишь на неделю он возглавил список, стратегии опять взяли верх. Этим и закончился 4-й год истории Top 100.

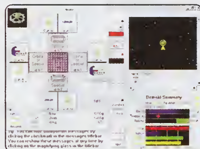


● X-Wing 185 недель в чарте

Следующий год можно считать нестабильным или годом перемен. Это уж кому как больше нравится. Чемпионы постоянно уступали место друг другу. Сначала лидером был Red Alert. А место Quake занял ненадолго Master Of Orion 2. Компания Blizzard только с третьей попытки поднялась на вершину. Да-да, зто был Diablo. Но, полидировав, он опять отдал первое место Red Alert'у, потом опять вышел в лидеры, затем они еще дважды менялись местами, а потом еще несколько раз Diablo рокировалась с Dungeon Keeper. В промежутке еще разок первое место досталось второй Цивилизации (на 71 неделе в списке – абсолютный рекорд). Кроме них, в призерах были замечены только Heroes Of Might Of Magic 2, которым явно не повезло.

Так, кто там у нас на первом месте среди 100 женщин мира... ой, Сара Мишель Геллар... ах, да, компьютерные игры, компьютерные игры...

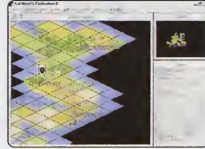
Теперь обратим внимание на остальную часть Top 100. Летом 97 года чарты покинула первая Цивилизация, поставив рекорд, который уже



● Stars! 2.0 192 недели в чарте



● Betrayal At Krandar 188 недель в чарте



● Civilizatian 2 184 недели в чарте

вряд ли будем превзойден. 234 недели в списке, причем подряд, без единого вылета. Все остальные старожилы список покинули еще полгода назад!

Однако как Юрген не боролся с искусством, число игр, которые более двух лет находились в чартах, все росло и росло, показатель среднего числа недель в списке редко опускался ниже отметки 45 недель, превышая порой 60. В конце концов он принял решение. На 251 неделе система



● U.F.O.: Enemy Unknawn 182 недели в чарте

расчета была коренным образом перестроена. "Коэффициент старости" изменился так, что список покинули сразу 14 игр. Ни раньше, ни позже такого резкого обновления не было. Среди попавших в немилость оказались Doom 2, Need For Speed, X-COM, Transport Tycoon, Panzer General. Неделей позже к ним присоединились X-COM-2 и C&C. Теперь уже редкая птица долетала до трех лет пребывания в сотне. После таких мер среднее число недель упало до 33, но просторней в чарте не стало, место ушедших заняли лучшие из тех, кто остались. Через полгода показатель опять переехал за 40. Видать, число хороших игр все-таки имеет пределы и, как ни пытайся субъективно изменить ситуацию, играть в плохие все равно мало кто будет и, соответственно, голосовать тоже.

Рождественские релизы внесли поправки в списки лидеров. Старички постепенно ушли в тень. Список возглавил Total Annihilation, а в тройку вошли Quake 2 и Age Of Empires. Пошла вторая волна взлета real-time strategy. В феврале на 34 недели лидерство возглавил StarCraft (повторив рекорд Цивилизации), который пока является последним стабильным лидером. В числе призеров появились Might & Magic 6 и Unreal. Список покинули старожилы Master Of Magic и Civilization 2. Годом позже ушел последний из могикан Stars 2! (восклицательный знак относится к названию игры), дожив до 192 недели даже с таким мощным "коэффициентом старости"! (Восклицательный знак относится к восхищению упорством фанатов.) С тем и закончился год 98-й.

Дела недавних дней

99-й год – год конкуренции небольшого числа хороших игр между собой и большого числа средних и ниже средних между собой, и, как следствие этого, год резкого "омоложения" хит-парада и постоянной смены лидеров. На неделю лидером стал Fallout 2, потом на 7 недель список возглавил Half-Life. Затем почти весь год, меняясь в произвольном порядке, вершину делили Baldur's Gate, Alpha Centauri и Heroes Of Might & Magic 3. Под конец года на место первых двух пришли Age Of Empires 2 и Unreal Tournament (на недельку), а третьи Герои после двух наборов дополнительных миссий до сих пор составляют конкуренцию лидерам и при малейшей слабинке вырываются вперед. Конкуренцию лидерам составлял также Jagged Alliance 2.

И вот он, Y2K. Его уже сейчас можно назвать годом победы AD&D и Interplay, в частности. Третьи Герои еще как-то спорили с Planescape Torment. Но возраст взял свое, а дойная корова Interplay под названием Black Isle окончательно завалила рынок ролевушками-близнецами. Все они и оказались наверху. Сперва Icewind Dale подкосила Героев, затем вообще произошел случай уникальный. Список возглавили три РПГ. Правда, первым оказался аркадный Diablo 2, который и поныне там уже 15 недель, но на пятки ему наступает и отнимает геймеров Baldur's Gate 2. Третью неделю подряд первая тройка по-прежнему ролевая. Planescape: Torment пропустил вперед дядю, но позиции сдавать не собирается.

Но самое главное событие в Top 100 произошло все-таки не здесь. 371 неделя. 7 февраля 2000 года. Запомните это число, любители голосовать



● Darklands 176 недели в чарте

на данном сайте. Это черная дата. Старая-новая компания Millidan вместе с переездом на новый сайт ударилась в коммерцию. В строй вошел новый способ расчета и голосования, о котором еще будет сказано. Причем не обошлось без курьезов и жертв. Юрген, ослабив коэффициенты "старости" и "сглаживания" и, не сказав никому из своих коллег, добавил "коэффициент смерти". Отныне, достигнув 151-й недели пребывания, игра покидает сотню очень простым способом, ее коэффициент падает до ноля. И голосуй - не голосуй, все равно получишь ... <ноль>. То есть игра автоматически покидает чарт. Коллеги узнали об этом, только когда ваш покорный слуга просто ткнул носом в цифры одного из них. Мотивация Юргена была следующей: даешь больше новых игр в сотне, чтоб покупались лучше. Этого он добился. Достаточно того, чтобы два-четыре геймера, купив коробку с игрой, еще не разобравшись толком "кто есть что" и,не побоявшись назвать свое имя и мыло, из разных стран одного континента проголосовали в течение недели и игра войдет в сотню. Потом они одумаются, а она будет плавать внизу или просто вывалится до тех пора, пока релиз не выйдет на другом континенте и опять два-три геймера... Сколько там у нас континентов? А стран?

Посмотрите вниз и вверх и сравните. Вверху теперь новая игра редкость. Разве только Deus Ex, кроме долгожданных корифеев, как-то смогла войти в десятку, да и то с тех пор прошло уже четыре месяца. Другие влезали на пару-тройку недель и выпадали сразу в третий десяток. Внизу постоянно, как нырки, всплывают и выпадают практически одни и те же игры. Среднее число недель



● Maniac Mansion 2: Doy of the Tentacle 181 неделя в чарте



● Master of Magic 181 неделя в чарте



● Formula 1 grand prix 170 недели в чарте



● Ultimo Underworld 2 169 недели в чарте

превысило в это воскресенье показатель той самой 250-й недели (47), когда в первый раз кардинально порезали чарт. Все возвращается на круги своя? Игр хороших стало больше? Летом игры не выходят? Нет, все гораздо печальней. Хороших игр не стало больше, чем 3-5 лет назад. Все согласны с этим, и зима ничего не изменит.

Специально для тех, кто в будущем может попасть в чарт, создан список "подающих надежды" или Runners Up. В него входят только что вышедшие игры и еще не попавшие в сотню. Они держатся до восьми недель, если не дотягивают до уровни сотни. На самом деле их реальные места не такие. Число кандидатов обычно колеблется от 15 до 35. Из них только чуть больше половины хотя бы раз входят в сотню лучших, а если точнее, то через Top 100 прошло 2025 игр, а в сотне побывало всего лишь 1187.

Закончим лирическое отступление. Первым персональным пострадавшим стал не кто иной, как Diablo на 162-й неделе своего существования. В течение недели он вывалился в ноль с 58 места, сократив число живых "сотников" (те, кто продержался в Топ 100 больше ста недель – прим ред.) до четырех. Сейчас в списке их 10 (10 процентов). Это, правда, не рекорд. В те времена, когда игры были проще по системным требованиям и играбельней, количество ветеранов доходило до 24 на сотню. На следующей неделе прибавится еще один, а там на подходе еще куча достойных восьмидесятников, которые еще десятку лучших не покинули и вряд ли покинут в ближайшее время. Никто не спорит, что зто хорошие игры. Лично я не играл из них только в Grim Fandango и то лишь по чисто субъективным причинам. Но в какие из них будут играть через пару лет, когда все-таки появится достойная смена? А в Master Of Orion, кстати, играют до сих пор. И как бы не говорили, что Call Of Power вторична, а все равно она в тридцатке. Нет ничего более достойного, видать, в зтом жанре. Да и в других, пожалуй, кроме РПГ да еще шутеров, не густо.

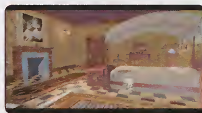
Далее, третий X-COM дошел до 151-й недели и резко ушел в даун. Забавно, что вся эта серия, кроме скончавшегося молодым Interceptor'а, пострадала от реформ в Top; есть еще First Alien Invasion, прочно засевший в середине списка, но ни в одном нашем журнале я так и не нашел описания, да и в Митино не видел.

То же самое случилось с Total Annihilation. И только Ultima Online тихонько покинула чарт на 130 неделе без посторонней помощи да вот еще Unreal недавно улетел. Но он уже улетал один раз и, как Карлсон, вернулся, и опять улетел, но обещал вернуться: "Милый, милый!.." (далее нечленораздельные всхлипывания).

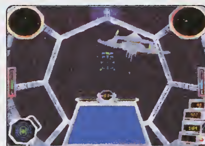
Кстати, о Total Annihilation. Когда он дал крен, фанаты всех стран



● Myst 168 недели в чарте



● 7th Guest 163 недели в чарте



● Tie Fighter 162 недели в чарте

Как вы думаете, кто мы такие? (название одного из альбомов Deep Purple)

Прежде чем перейти к сухой статистике и сочным таблицам, следует сказать немного о самой компании Millidan, виновнице нашего рассказа.

Фирма занимается поддержанием и внедрением технологии составления списков популярности для разных предметных областей, которые, на взгляд ее сотрудников, являются одним из способов отражения рынка, причем любого, и предоставления информации через Интернет.

Сейчас она располагается в городе Роттердам, который все мы знаем, хотя бы потому, что там недавно были матчи чемпионата Европы по футболу. Кто не знает - ждите UEFA Euro 2000.

Штат компании составляет 6 человек, фанатов своего дела.

Юрген Апелло (Jurgen Apello) – отец-основатель. Сперва работал программистом в разных фирмах, писал бухгалтерские программы, книги по программированию. Даже основал фирму по разработке программ автоматизации делопроизводства. Однако хобби взяло верх, и он основал Millidan. В настоящее время уже не занимается программированием, а занят руководством и изучением рынка компьютерных технологий. В общем, гнет пальцы.

Сория Голдвик (Soraya Goldewijk) – дизайнер фирмы. Также занимается исследованием рынка компьютерных технологий и танцами.

Леонтия Апелло (Leontien Appelo) – веб-мастер. Была портнихой, потом увлеклась компьютерами и Интернетом и вот результат.

Амнон Маршал (Amnon Marechal) – программист. Был психологом-исследователем и даже стал преподавателем, позже стал писать программное обеспечение, применяя свои знания на практике. Работает в фирме с апреля 2000 года.

Иоланта Смит (Yolanthe Smit) – менеджер. Уроженка Голландии. 24 года проработала в США. Работала фоторедактором, учительницей, зкономкой, даже инструктором йоги. В начале 90-х годов увлеклась Интернетом и стала работать в Манхеттене менеджером базы данных по Азиатским регионам. Потом вернулась на родину и с июня работает в Millidan.

Нильс Рейерс (Niels Reijers) – администратор и программист базы данных. Студент. Учится там же, где в свое время учился Юрген.

Желающих устроиться на работу могу обрадовать. Они принимают на рассмотрение резюме.

Дело у ребят идет явно в гору, и они уже жалуются, что их сайт задыхается от наплыва посетителей, мелькали цифры 50 000 посещений в день.

Хочется пожелать разработчикам новых улучшений их сайта, способа расчета, отказаться от принудиловки, перейти на UNIX и более мощные и надежные средства программирования, придумать еще какой-нибудь вид чарта (например, "Самый лучший автомобиль"), побольше прислушиваться к мнению посетителей Global 100 и помнить о том, что "искусство требует жертв".

вспомнили о нем, объединились и чуть ли не удвоили ему число голосов за неделю. Но все было напрасно. С нуля он так и не сошел. За него до сих пор голосуют намного лучше, чем за подпирающий сотню Close Combat (по числу голосов в 2,5 раза), но все тщетно – из нуля он так и не вышел, и не выйдет, пока совесть у коммерсантов



Diobla 161 неделя в чарте

не проснется.

По состоянию на 408-ю неделю 149 недель у Quake 2. Ждите результатов через две недели. Не вывалится - значит, не все решает в нашей жизни рынок. 133 недели у Starcraft'а и 27 место! Только чудо или выход WarCraft 3 помешают ему продержаться еще хотя бы полгода, если все было бы честно.

В заключение скажем, что список жертв перемен на этом не закончился. В феврале прекратил свое существование Download Top 40. По заявлению разработчиков – временно. Нет ничего более постоянного, чем временное. Похоже, что возрождения уже не будет.

Система голосов и с чем ее едят

Взглянем на новую революционную систему голосования (кому как нравится – в кавычках или без). Про нее ничего плохого сказать не могу. Принятая на вооружение в феврале, она выглядит следующим образом.

Прежде всего, теперь нельзя присылать свою выборку по электронной почте. Что, кстати, не есть гут для всех, ведь не очень удобно лазить каждый раз на сайт, особенно, если у тебя дома модем, дрянная линия и поминутный трафик у провайдера. Сайт часто отключается на модернизацию, что говорит о том, что разработчики еще не довели его до совершенства. Иногда попадаешь в момент обновления информации и видишь только три строчки извинений. Даже на мегабитной выделенке Netscape тормозит во время загрузки страницы, а уж про Explorer вообще стоит промолчать. JavaScript + Visual Basic не слишком, на мой взгляд, годная вещь для таких грандиозных замашек. Впрочем, ребята молодые, исправятся в конце концов.

Всего есть четыре вида голосования. Общее правило – на игру не больше 5 очков.

1. Уровень Low. При регистрации можно не вносить большинство данных о себе, можно напечатать левый адрес почты. Голосующий имеет право распределить 10 очков на 6 игр.

2. Уровень Normal. Большинство полей необходимо заполнить. При этом должен быть корректный почтовый адрес. Public Address - единственное поле, которое можно оставить no. Голосующий имеет право распределить 20 очков на 6 игр.

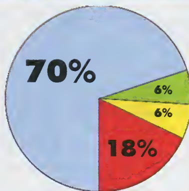
3. Уровень High. Все поля должны быть заполнены, в том числе Public Address – должен быть выставлен в



Quake 160 недель в чарте

yes. Имя и адрес голосующего выставляется на всеобщее обозрение. Зато он имеет право распределить 30 очков на 6 игр. Здесь разработчики немного намудрили, ибо по 5 очков на 6 игр и будет 30. А больше шести игр в список вносить нельзя. То есть каждой игре автоматически достанется 5 очков. Обещали исправиться и до сих пор не сдержали обещания. Есть еще одна фича. Можно указать адрес своей странички в Интернет и результаты будут отражаться на ней. Честно признаюсь, не пробовал.

4. Уровень Anonymous. Не нужно



Роспределение голосующих на Internet Top 100: 70% голосов идут на уровне High, где-то по 5-7% Low и Normol, остальные злостные ононим-щики.

регистрироваться, но можно распределить 5 очков. Причем безымянным любителям заваливать своими голосами сайт следует остынуть. При голосовании фиксируется IP-адрес и все вытекающие отсюда последствия при расчете коэффициента.

Процесс повышения уровня идет постепенно. Новый голосующий получает уровень Low при любом раскладе. Далее, если его адрес электронной почты корректный, ему приходит сообщение с предложением повысить уровень и код, который он обязан ввести для этой операции. Выполнив предложенную операцию, он получает уровень Normal. Далее необходимо опять зайти на сайт и выставить в yes поле Public Address. Только тогда получаешь уровень High. Удобно для вэб-мастера, но занудно для нас, посетителей сайта.

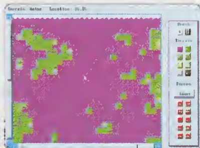
Само голосование напоминает процесс изготовления заклинания в Daggerfall. На странице для голосования есть список игр, за которые, по мнению ребят из Millidan, можно голосовать. Список содержит игры, которые есть в сотне, либо новые (в списке новичков Runners Up), либо еще не достигли определенного предельного возраста. Далее все просто. Игры выделяются мышкой и нажимается кнопочка "Add Selected Item To New Votes". Желающий вставить игру, которой нет в списке, должен ее отыскать в архиве под названием Item/Requests, войти на страницу



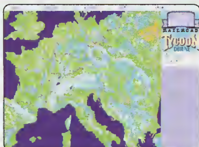
DOOM 160 недель в чарте



Links 386 pro 159 недель в чарте



Empire Deluxe 159 недель в чарте



● Roilraod Tycoan 158 недель в чорте

описания игры и там уже, отыскав кнопочку Vote, не забыть нажать ее. Если игры еще нет в базе, следует ее просто добавить, заполнив специальную форму. Когда-то я подумал и добавил "Аллоды 2".

Небольшое замечание: любителей русских игрушек типа "Петьки и ВИЧ" на сайте просят отдохнуть. Каким-то секретным образом локальные



● Daom 2: Hell an Eorth 157 недель в чорте

издания выявляются и исключаются из списка голосования. Наверное, в Millidan боятся, что в чарт попадут несуществующие игры.

Игры размещаются в списке, который расположен ниже. Там надо выставить очки, соблюсти правильность их суммы и выставить их в ноль, если нет желания голосовать за игры. Потом вводятся адрес и пароль (если вы, конечно, не анонимщик). И нажимается еще одна кнопочка "Save New Votes To Database". После чего сайт поскрипит немного и, если все правильно, выплюнет страничку с поздравлением и благодарностью, в противоположном случае - возврат для корректировки данных. Данные будут участвовать в следующем подсчете, который проводится раз в 6 часов.



● Heroes of Might & Mogic 2 157·недель в чорте

Не кочегары мы, не плотники, мы – математики и это радует

Подсчет результатов идет приблизительно следующим образом. Результат голосования умножается на множество коэффициентов. Здесь нет возможности привести его с точностью до формулы, поскольку зто секрет фирмы. Но коэффициенты приблизительно следующие.

Для голосовавшего. Коэффициент



● Master of Orian 2: Battle at Antores 156 недель в чорте

уровня (для high - максимальный, для anonymous - минимальный), сколько раз голосовал за одну и ту же игру, как давно голосовал в последний раз (если меньше недели, то 100 процентов, далее за каждый день отнимается два процента, т. е., максимальное время учета голоса 57 дней).

Для самой игры – пресловутый коэффициент "старости", когда чем игра дольше находится в сотне, тем он больше. В принципе – зто правильно, но только не надо кидаться в крайности и линейную зависимость



● Cammond & Canquer: Red Alert 153 недели в чорте

менять на зкспоненциальную. Также есть коэффициент сглаживания оцен-



● Tronsport Tycoon 152 недели в чорте



● Ind. Jones: Fote of Atlontis 151 неделя в чорте

ки, но в последнее время с ним тоже творится что-то неладное. О чем было уже сказано выше.

Возможно, что есть еще какие-то параметры, но об зтих было заявлено самим Юргеном.

Расчет результатов делится на два вида. Официальный – данные рассчитываются раз в неделю и неофициальный – через каждые шесть часов. Собственно, второй представляет из себя текущее состояние первого на заданный промежуток времени. А первый есть состояние второго на 0 часов 0 минут в понедельник.

Фирма не прячет результатов от



● X-Cam 3: Apacalypse 151 неделя в чорте

посетителей. Для каждой игры, как и для посетителя, есть своя личная карточка на сайте. Зайдя на нее, можно посмотреть статистику. На страничке есть четыре ссылки: Info – общая информация о самой игре, ее текущем состоянии в чарте и максимальных результатах; Last Votes – сведения о том, кто и как голосовал за нее с точностью до секунды; Offical – еженедельная статистика; Unoffical – шестичасовая статистика.

Среднее число иедель



● Tatal Annihilation 151 неделя в чорте

В цифрах и фактах

Речь пойдет о лучших из лучших. Сразу оговоримся: все данные приведены по итогам 408 недель. Примечание: здесь и далее звездочкой обозначены игры, которые на данный момент находятся в сотне. Прочерки в обозначении жанра у игр, которые были в сотне с самого начала, когда Юрген еще не указывал жанр игры.

100 лучших игр по числу недель

Кстати, обратите внимание, скоро должно состояться любопытное событие. Еще две игры - и будет 100 игр, продержавшихся по 100 и более недель. Честь быть сотым "сотником" оспаривают Colin McRae Rally (96) и Baldur's Gate (95).

4 игры имеют в своем активе больше 200 недель. Все они говорят сами за себя. Разве только VGA Planets менее знакома российскому геймеру. Еще стоит отметить, что 7 первых мест по праву занимают стратегии (Star Control тоже можно считать стратегией, см. НИМ № 41). В перспективе теперь никто выше 33 места не поднимется из-за пресловутой 151-й недели. Герои останутся навечно в списке, а мы так никогда и не узнаем, кто же лучше - герои сегодняшних дней или вчерашних.

Теперь о других героях – невидимого фронта. Nethack – 66 место со 118-ю неделями. Уже упоминалось, что он переехал в Download Top 40. Так вот, если учесть, что там он просидел еще 113 недель, из них 90 в первой тройке. Общий итог будет 231 неделя, т.е. чуть меньше Цивилизации. Есть еще один результат такого вида. Angband – 176 недель в общей сумме. Есть результат и обратный. Demise/Mordor 2 после "февральской революции" переехал в Top 100 после 121 недели сплошного лидерства. Сейчас - в общем итоге - 159 недель! Правда, тогда он считался демкой, а теперь участвует как официальный релиз.

Место	Недели	Название	Жанр
1	234	Civilization	—
2	204	Dune 2	—
3	204	VGA Planets	—
4	200	Star control 2	—
5	198	Master of Orion	Strategy
6	195	SimCity 2000	Strategy
7	192	Stars! 2.0	Strategy
8	188	Betrayal At Krondor	RPG
9	185	X-Wing	—
10	184	Civilization 2	Strateg
11	182	U.F.O.: Enemy Unknown	Strategy
12	181	Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle	Adventure
13	181	Master of Magic	RPG
14	176	Darklands	—
15	170	Formula 1 grand prix	—
16	169	Ultima Underworld 2	—
17	168	Myst	Adventure
18	163	7th Guest	Adventure
19	162	Tie Fighter	Action
20	161	Diablo	RP
21	160	DOOM	Action
22	160	Quake	Action
23	159	Links 386 pro	—
24	159	Empire Deluxe	—
25	158	Railroad tycoon	—
26	157	Doom 2: Hell on Earth	Action
27	157	Heroes of Might & Magic 2	Strategy
28	156	Master of Orion 2: Battle at Antares	Strategy
29	153	Command & Conquer: Red Alert	RTS
30	152	Transport Tycoon	Strategy
31	151	Ind. Jones: Fate of Atlantis	—
32	151	X-Com 3: Apocalypse	Strategy
33	151	Total Annihilation	RTS
34	150	Sam & Max Hit the Road	Adventure
35	150	Panzer General	Strategy
36	149	Warcraft: Orcs and Humans	Strategy
37	149	Quake 2	FPS
38	148	Colonization	Strategy
39	147	Warlords 2	Strategy
40	142	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Action
41	142	Descent	Action
42	142	Duke Nukem 3D	Action
43	140	Syndicate	Strategy
44	139	Descent 2	Action
45	138	Ultima Underworld	—
46	136	Warcraft 2: Tides of Darkness	RTS
47	134	Falcon 3.0 (+ operations	—
48	133	X-COM 2: Terror from the Deep	Strategy
49	133	Starcraft	RTS
50	132	Gabriel Knight: Sins of the Father	Adventure
51	130	Wolfenstein 3D	—
52	130	Ultima Online	On-Line RPG
53*	130	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	RPG
54	129	Galactic Civilizations (OS/2)	Strategy
55	125	Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	—
56	125	Dark Forces	FPS
57	121	Wing commander 2 (+ Sp. Oper.)	—
58	121	Galactic Civilizations 2	Strategy
59	121	Trials of Battle	Action
60	121	Unreal	FPS
61*	121	Final Fantasy 7	RPG
62	120	The Elder Scroll: Daggerfall	RPG
63	119	Minesweeper	—
64	119	System Shock	Action
65	119	Heroes of Might and Magic	Strategy
66	118	Nethack 3.1	—
67	117	Championship Manager 2	Sport
68	116	The Dig	Adventure
69	115	MechWarrior 2: The Clans	Action
70	115	Age Of Empires	Strategy
71	113	Command and Conquer	Strategy
72*	113	Warlords 3: Darklords Rising	Wargame
73	112	EPIC PINBALL (+Silverball commercial)	Action
74	111	Dungeon Keeper	RPG
75	110	Gettysburg	Strategy
76	109	Privateer	Action
77	109	Dark Forces 2: Jedi Knight	FPS
78	108	The Settlers (+Serf City)	Strategy
79	108	The Curse of Monkey Island	Adventure
80*	107	Caesar 3: Build a Better Rome	Strategy
81	106	Pinball Fantasies	Action
82	106	Need for Speed	Action
83	105	FULL THROTTLE	Adventure
84	105	Steel Panthers	Strategy
85	105	Worms	Action
86	105	The Settlers 2/Der Siedler 2	Strategy
87	103	Avarice: The Final Saga	Adventure
88*	103	Grim Fandango	Adventure
89*	103	Fallout 2	RPG
90	102	Ultima 7 (+ Forge of virtue)	—
91	102	V for victory	—
92	102	Links OS/2	Sport
93*	102	Railroad Tycoon 2	Strategy
94	101	Commander Keen 4	—
95	101	Nascar Racing	Sport
96	100	Rebel Assault	Action
97	100	Panzer General 2	Wargame
98*	100	Half-Life	FPS
99	99	Magic: The Gathering	Strategy
100*	99	Heretic 2	FPS

Место	Недели	Название	Жанр	Очки
1	234	Civilization	—	19208
2	198	Master of Orion	Strategy	15732
3	204	Dune 2	—	15560
4	204	VGA Planets	—	14466
5	182	U.F.O.: Enemy Unknown	Strategy	14035
6	184	Civilization 2	Strategy	13980
7	195	SimCity 2000	Strategy	13863
8	181	Master of Magic	RPG	13850
9	185	X-Wing	—	13280
10	157	Doom 2: Hell on Earth	FPS	13132
11	200	Star control 2	—	12320
12	161	Diablo	RPG	12242
13	157	Heroes of Might & Magic 2	Strategy	12224
14*	133	Starcraft	RTS	12196
15	160	DOOM	FPS	12177
16	151	Total Annihilation	RTS	12151
17	156	Master of Orion 2: Battle at Antares	Strategy	11809
18	136	Warcraft 2 : Tides of Darkness	Strategy	11488
19	142	Descent	3D Action	11033
20	170	Formula 1 grand prix	—	10998
21	160	Quake	FPS	10908
22*	130	Might and Magic 6:The Mandate of Heaven	RPG	10878
23	162	Tie Fighter	3D Action	10791
24	149	Warcraft: Orcs and Humans	Strategy	10366
25	188	Betrayal At Krondor	RPG	10317
26	192	Stars! 2.0	Strategy	10202
27	153	Command & Conquer: Red Alert	RTS	10020
28*	149	Quake 2	FPS	9976
29	158	Railroad tycoon	—	9972
30	113	Command and Conquer	RTS	9941
31	147	Warlords 2	Strategy	9914
32	150	Panzer General	Strategy	9903
33	148	Colonization	Strategy	9837
34	129	Galactic Civilizations	Strategy	9797
35	118	Nethack 3.1	—	9628
36	168	Myst	Adventure	9581
37	169	Ultima Underworld 2	—	9409
38	133	X-COM 2: Terror from the Deep	Strategy	9362
39	151	X-Com 3: Apocalypse	Strategy	9341
40	125	Dark Forces	FPS	9322
41	142	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	3D Action	9294
42	159	Links 386 pro	—	9268
43*	100	Half-Life	FPS	9237
44	142	Duke Nukem 3D	FPS	9151
45*	95	Baldur's Gate	RPG	9122
46	121	Galactic Civilizations 2	Strategy	8943
47	140	Syndicate	Strategy	8850
48	139	Descent 2	3D Action	8809
49*	121	Final Fantasy 7	RPG	8743
50	115	Age Of Empires	Strategy	8740
51	115	MechWarrior 2: The Clans	3D Action	8737
52*	103	Fallout 2	RPG	8578
53*	88	Alpha Centauri	Strategy	8548
54	130	Wolfenstein 3D	—	8546
55	119	Heroes of Might and Magic	Strategy	8544
56	134	Falcon 3.0 (+ operations)	—	8498
57	181	Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle	Adventure	8496
58*	86	Heroes of Might and Magic 3	Strategy	8448
59*	102	Railroad Tycoon 2	Strategy	8362
60	163	7th Guest	Adventure	8293
61	152	Transport Tycoon	Strategy	8222
62	159	Empire Deluxe	—	8179
63	120	The Elder Scroll: Daggerfall	RPG	8113
64	112	EPIC PINBALL (+Silverball commercial)	3D Action	7940
65*	107	Caesar 3: Build a Better Rome	Strategy	7879
66	121	Unreal	FPS	7678
67	138	Ultima underworld	—	7415
68	111	Dungeon Keeper	RPG	7249
69	106	Need for Speed	3D Action	7151
70	108	The Curse of Monkey Island	Adventure	6932
71	105	Steel Panthers	STRATEGY	6858
72	87	Wing Commander 4	3D Action	6854
73	117	Championship Manager 2	Sport	6834
74	151	Ind. Jones: Fate of Atlantis	—	6687
75	94	Grand Prix 2	Simulation	6672
76	109	Privateer	3D Action	6655
77	92	Fallout	RPG	6651
78	105	The Settlers 2/Der Siedler 2	STRATEGY	6634
79	119	System Shock	FPS/RPG	6459
80	99	Magic: The Gathering	STRATEGY	6450
81*	73	Jagged Alliance 2	STRATEGY	6420
82*	72	Might and Magic 7: For Blood and Honor	RPG	6375
83*	84	RollerCoaster Tycoon	STRATEGY	6359
84	125	Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	—	6343
85	85	Grand Theft Auto	Action	6326
86	106	Pinball Fantasies	3D Action	6296
87	119	Minesweeper	—	6257
88	94	Battlezone	RTS	6178
89	150	Sam & Max Hit the Road	Adventure	6156
90	80	Carmageddon	3D Action	5995
91	102	Ultima 7 (+ Forge of virtue)	—	5976
92	121	Trials of Battle	3D Action	5935
93	105	FULL THROTTLE	Adventure	5930
94*	81	Civilization: Call to Power	STRATEGY	5926
95	108	The Settlers (+Serf City)	STRATEGY	5908
96	130	Ultima Online	On-Line RPG	5875
97	109	Dark Forces 2: Jedi Knight	FPS	5825
98	83	Thief: The Dark Project	FPS	5825
99	176	Darklands	—	5817
100	88	X-Wing vs. Tie Fighter	3D Action	5811

100 лучших игр по числу голосов

Теперь давайте изменим систему оценки. Число недель - это здорово, однако кто-то провел большую часть времени вверху сотни, но так и не вошел в первую десятку, а кто-то долго и упорно цеплялся за соломинку и дотянул до первых мест. Введем следующую простую систему оценки, обратную занятому месту. 1 место – 100 очков, 2 – 99, 3 – 98, ... 99 – 2, 100 место – 1 очко. Тогда сотня лучших будет выглядеть так.

Думаю, здесь комментарии излишни. Ближайшие кандидаты в сотню Grim Fandango (5774) и Warlords: Darklords Rising (5752).

Тройка призеров

В списке призеров нет, например, Dune 2 и еще многих игр, которые могли бы по достоинству занять свое место. Они так и остались в тени тех, кому суждена большая популярность на тот момент.

Несмотря на возражения фанатов отдельных игр (я сам тоже, например, очень расстроен, что Daggerfall, в который я играю четвертый год, дошел только до шестого места и просидел в списке всего 120 недель), все-таки можно сказать, что вся затея соотечественников Гуллита и ван Бастена оправдала их замыслы и реально отражает (отражала до февраля – нужное подчеркнуть) общую картину на рынке писишных игр. Недостойные редко пробиваются наверх, а если уж такое случается, то задерживаются там ненадолго. А так же еще налицо и случаи конкуренции в жанрах. Приведу свежие примеры. Age Of Empires 2 и Tiberium Sun. Нужны комментарии? Второй пример: Unreal Tournament и Quake 3. Шарик земной большой. Поэтому оценка получается достаточно адекватной. Голосуют как в Америке, так и в Европе практически фифти-фифти.

Место	Название	Жанр	Недель на 1 месте	на 2 месте	на 3 месте
1	Civilization	—	44	30	17
2	Civilization 2	Strategy	35	10	24
3*	Heroes of Might and Magic 3	Strategy	13	32	18
4	Diablo	RPG	18	30	12
5	Command and Conquer	RTS	26	15	16
6	DOOM	FPS	45	3	4
7	Galactic Civilizations	Strategy	12	22	13
8	Descent	Action	33	8	6
9	Doom 2: Hell on Earth	FPS	3	15	26
10*	Starcraft	RTS	34	4	6
11*	Baldur's Gate	RPG	12	14	18
12*	Alpha Centauri	Strategy	25	9	7
13	X-Wing	—	7	31	2
14	Warcraft 2: Tides of Darkness	RTS	-	22	18
15	Total Annihilation	RTS	23	9	5
16*	Age Of Empires 2	RTS	12	5	18
17*	Planescape: Torment	RPG	12	18	3
18*	Might &Magic 6: The Mandate of Heaven	RPG	-	25	5
19	Command & Conquer: Red Alert	RTS	-	9	18
20	U.F.O.: Enemy Unknown	Strategy	1	16	8
21	Heroes of Might & Magic 2	Strategy	-	9	16
22	Falcon 3.0 (+ operations)	—	-	-	23
23*	Quake 2	FPS	2	9	9
24	Unreal	FPS	-	2	18
25	Master of Orion	Strategy	-	7	12
26*	Diablo II	RPG	15	-	1
27	Dark Forces	FPS	-	8	7
28	Dungeon Keeper	RPG	9	2	2
29*	Half-Life	FPS	7	4	2
30	Tie Fighter	Action	-	-	12
31	SimCity 2000	Strategy	-	7	3
32	Duke Nukem 3D	FPS	-	8	2
33*	Unreal Tournament	FPS	1	4	5
34	Ultima underworld	—	-	5	4
35	Quake	FPS	1	4	4
36*	Might and Magic 7: For Blood and Honor	RPG	-	2	7
37	Age Of Empires	RTS	-	-	8
38	Ultima Underworld 2	—	-	3	4
39	Galactic Civilizations 2	Strategy	-	-	7
40*	Fallout 2	RPG	1	2	4
41	Wolfenstein 3D	—	-	-	5
42	Formula 1 Grand Prix	—	-	-	5
43*	Icewind Dale	RPG	-	-	5
44	Ultima 7 (+ Forge of virtue)	—	1	1	1
45	VGA Planets	—	-	-	3
46	Master of Orion 2: Battle at Antares	Strategy	-	-	4
47*	Jagged Alliance 2	Strategy	-	1	2
48*	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	RPG	-	3	-
49	Master of Magic	RPG	-	-	2
50	Ind. Jones: Fate of Atlantis	—	-	-	1
51	Star control 2	—	-	-	1
52	Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	—	-	-	1
53	EPIC PINBALL (+Silverball commercial v.)	Action	-	-	1
54	Terminal Velocity	Action	-	-	1
55*	Command And Conquer: Tiberium Sun	RTS	-	-	1
56*	The Sims	Strategy	-	-	1

Среднее число недель вычисляется очень просто - суммируется число недель у всех игр сотни и делится на сто. На этой таблице показано изменение среднего числа недель за последние шесть лет.



Таблица начинается не с первой недели по одной простой причине. До этого момента шел общий рост, и поэтому объективной оценки все равно нет. Взгляните на последние значения с момента перехода на новую систему и сделайте работу над ошибками расчетчиков. Летний застой есть, но он не дает обычно такого большого прироста среднего числа недель. Это результат реформ на сайте, а ведь намерения были благие. Получилось же совсем наоборот: игры-середнячки прочно засели на своих местах и не хотят уступать. На последней неделе в который раз в сотню не добавилось ни одной новой игры, лишь в очередной раз поменялись местами Darkstone и Close Combat 4. Я уважаю мнение фанатов, но посмотрите подробную статистику того же Close Combat. 10 очков. За него проголосовало всего двое (!). И при этом, когда на сервер ломятся тысячи желающих голосовать. Среднее число игр, за которые вообще голосуют, плавает в районе отметки 250. Выходит, что за остальные 150, которые не в сотне, голосуют только по одному человеку. Нетушки. Помногу. Но это старые игры, которые просто не добавляются в чарт. Они и съедают достаточно высокий процент голосующих. А львиная доля пойнтов у первых тридцати-сорока. Либо Юрген что-то недосмотрел, либо возомнил себя вершителем судеб. Юрген, дорогой, мания величия - это плохо, мы все к тебе обращаемся, или деньги для тебя важнее?! Геймеры всея Руси, кому небезразлична судьба Top 100, давайте напишем коллективное письмо и пошлем через "Нави" или скинемся ему на "Порш". Пусть в сотне будут "старички", но

так это и должно быть! Ведь мы же в них играем годами, а новое, купленное под гнетом рекламы, мы забрасываем быстро и разве что иногда пыль стираем с компактов. Ведь так приятно видеть, что хорошее live forever.

График рекордсмена

За событиями последней олимпиады я следил только по газетам, но, по крайней мере, раньше во время соревнований по конькам или плаванию уж точно было у комментаторов такое понятие, как рекордный график. Попробуем провести аналогию здесь. Только не обвиняйте меня в манкчинизме. Один человек (кроме программиста-разработчика) не способен здесь что-либо ощутимо изменить. Все результаты оцениваются по сумме мест.

Starcraft для своей 133-й недели идет на четвертой позиции, всего на два очка отставая от Doom 2.

На следующей неделе, если он сохранит свою позицию,

Место	название	неделя	очки
1	Civilization	133	12962
2	Master of Orion	133	12201
3	Doom 2: Hell on Earth	133	12198
4	Starcraft	133	12196
5	Civilization 2	133	1210

он обойдет его и выйдет на третье место.

Baldur's Gate также четвертый для своего возраста.

Alpha Centauri идет второй! Впереди только дедушка.

Место	название	неделя	очки
1	Civilization	88	8732
2	Alpha Centauri	88	8548
3	Doom 2: Hell on Earth	88	8508
4	Civilization 2	88	8497
5	Baldur's Gate	88	8489

Которого ему, впрочем, не обойти. Тот держался в десятке еще столько же времени, а внучек уже вряд ли долго продержится на этом уровне.

Однако всех троих, похоже, задвигают Heroes 3. Они

место	название	неделя	очки
1	Civilization	95	9411
2	Doom 2: Hell on Earth	95	9153
3	Civilization 2	95	9141
4	Baldur's Gate	95	9122
5	Starcraft	95	9096

даже еще способны поколебать позиции Civilization.

О тех, кто помоложе, еще пока рано говорить. Но про-

Место	название	неделя	очки
1	Civilization	95	9411
2	Doom 2: Hell on Earth	95	9153
3	Civilization 2	95	9141
4	Baldur's Gate	95	9122
5	Starcraft	95	9096

изойти может все, что угодно.

Наши в городе

В разное время в Top 100 были замечены, по меньшей мере, пять игр с лейблом Made In Russia. Вот их показатели. Как видите, наши игры тоже получают признание.

Место в общем списке (на 408 неделе)	название	жанр	недель в чарте	очки
129	Allods Sealed Mystery	RPG	74	4855
180	Gag	Adventure	71	3835
281	Vangers One for the Road	Racing	57	2410
294	Allods 2/Rage of Mages 2	RPG	43	2263
362	Parkan The Imperial Chronicles	Action	33	1574

Gag продержался 4 недели в десятке и дошел до 8-го места. Аллоды пять недель в первой десятке (9 место). Вторые Аллоды дошли до 20-го места. Parkan – 22 место. Vangers – 30-е. Неплохо, неплохо. В свое время Аллоды по сумме мест "закончили выступления" на 110-м месте.

Смогут ли Проклятые Земли войти в список и показать достойный результат?

Тенденции

Историй пребывания отдельно взятой игры может быть нескольких видов. Одни, вроде Цивилизации, резко взлетают вверх, долго находятся в элите, а потом плавно-плавно угасают, постепенно снижая свои показатели. Другие, также выскакивают вверх, а потом снижают показатели резкими скачками (Total Annihilation), обычно вследствие выхода более свежих и играбельных продуктов того же жанра. Много примеров, когда сперва игра занимает высокие позиции, потом их снижает, а потом опять вдруг возвращается в группу лидеров (Fallout 2, Grim Fandango), обычно это связано с выходом add-on'ов или выходом релиза в другом полушарии. А иногда игра просто резко падает вниз, что обычный случай выхода продолжения (Warcraft 2, спортивные серии от EA Sports). Бывает, что игра долго является середнячком, потом перебирается наверх.

Послесловие

Если бы эта статья появилась на свет в прошлом году, кроме восклицательных знаков и восхищений Global100, что-то другое в ней вряд ли бы было. Сейчас же уважение к Millidan подпорчено. Нами ни коим образом не ставилась задача опошлить и отбить интерес к деятельности этой компании. Напротив, мы призываем голосовать на сайте, причем голосовать объективно. Понятно, что на вкус и цвет товарища нет, но в массе своей мнение большинства все же рисует достоверную картину распределения интересов огромной массы геймеров всего мира. Только бы хотелось, чтобы и способ оценки был на 100 процентов объективным.

Данная статья написана на основе информации сайтов www.worldcharts.com и www.global100.com. ©Millidan, а также переписки в фирмой Millidan.

Статистические выкладки и анализ результатов приведены на основе базы данных, разработанной Арестовым В. В.

Редакция благодарит за помощь Андрея Шевченко. В статье использован графический материал из Энциклопедии "Тайны Компьютерных Игр 3500".



● Sam & Max Hit the Road 150 недель в чарте

BIB The Tall

Ultima Online Chronicles: Guide. Part II

(Окончание. Начало – в №12 '2000)

Для затравки я немного расскажу о том, что произошло за прошедшее время с моими персонажами. Основная новость – я сменил место жительства, Black Watch Ice Tower мне более не принадлежит. Но позвольте все по порядку.

В последнее время я обзавелся устойчивой привычкой щелкать мышкой на вывесках зданий с целью определения степени их изношенности. После одного из таких щелчков я взял на заметку одну хибарку недалеко от штатной гильдийской кузницы. Местечко там выгодное – в соседнем экране расположена просторная пещера с весьма неплохим ассортиментом металла. Спавн монстров нулевой: сколько бывал в тех местах – никогда там не видел ни одного зверя.

Вспомнил я о домишке, когда увидел в гильдии нашего гильдмастера Корика. Тому захотелось взглянуть на место, что мы немедля и сделали. Домик исчез. При нашем появлении из соседней малой башни показался чар, которому Сотник тут же задал вопрос: "Соседи нужны?".

Я не стал дожидаться ответа и уже через минуту вернулся обратно со свежекупленным Deed на Small Marble Workshop.

Кроме гильдмастера, на месте торчало уже два чара, которые явно пытались чего-то поставить. Судя по всему – малые башни. Хе-хе. Мне показалось, что я услышал зубовный скрежет в тот момент, когда на "стройплощадке" нарисовалась моя малая мраморная мастерская. Впрочем, скрежет тут же перешел в конкретную атаку, но Сотника убить с наскока не так уж и просто. После фразы "Stop it. R u a kid? :) " атаки закончились, и мы стали разговаривать. Я сообщил, что уже предвкушаю тот момент, когда мой майнер Dreamy начнет заготавливать местную руду. В ответ мне сообщили, что в соседних домиках есть в наличии чары-PK, которые позаботятся о том, чтобы Dreamy много не заготовил. На это я заметил, что "стерпится-слюбится" и т.д.; после десятиминутной беседы мне сделали предложение, от которого я не смог отказаться, – обменять мою "новостройку" на двухэтажник старого дизайна (спавн - небольшой, расположение - в пустыне, к северо-востоку от Британии, позволяет разместить 13 secure containers). Wow!



● На новом месте. Не нравятся мне аквариумы, даже такие большие

После того, как ударили по рукам, возникло резонное двустороннее опасение типа "как бы не накололи". Вскоре выяснилось, что все мы доверяем товарищу Vulcan'у (это GM Smith нашего гильдмастера). В общем, через полтора часа я стал владельцем двухэтажника (время ушло на перетаскивание шмоток).

В тот же самый момент башня BWI обрела статус Condemned (и перестала обновляться при моем посещении). Сутки ушли на обустройство на новом месте и освобождение BWI от вещей. В основном пришлось потрудиться Assa, которому пришлось кастовать один Gate за другим. Тут есть маленькая хитрость, позволяющая переносить приличные запасы на большие расстояния. Главное, чтобы после шага в гейт у вас оставалось Dexterity хотя бы еще на один шаг. Например, таким образом можно переправить несколько тысяч инготов из одного конца материка в другой за 2-3 приема. Пришлось, правда, забаннить весь окрестный



● Сатник расстается с башней BWI

спавн, который оказался "несколько" обильнее обещанного. Судите сами, в радиусе одного экрана от нового дома можно встретить: орков (в т.ч. лордов и магов), эттинов, скорпионов (этих больше всего), троллей, элементалов (трех типов), гарпий, лизардов, dire wolves.

Неудивительно, что гильдсмены теперь используют мою обитель в качестве охотничьего домика, охота часто идет по упрощенной схеме - завлек, забаннил, забил.

Прокачка умений

Одна из первых проблем, с которой сталкивается каждый игрок, формулируется просто: "Кем быть?". Позволю себе немного порассуждать на эту тему.

Поверьте, жалко выглядит маг, который просит подаяние у банка "на реагенты". Неразумно делать первого чара таким, что он не в состоянии себя обеспечить. Зато определенно есть резон в создании сразу нескольких персонажей (если чувствуете, что ваше увлечение игрой не прекратится через "бесплатный" месяц. Если знаете, что прекратится, – генерите файтера и делайте вид, что играете). Вам не работать с каждым подопечным подолгу, главное – прокачивать их во время Power Hour. Само собой, пригодится и взаимопомощь, и объединенное использование ресурсов. При любом раскладе обязательно наличие персонажа, которой для всей братии будет зарабатывать средства. Без притока наличных прокачка большинства чаров будет существенно замедлена.

Наиболее очевидный вариант – делайте рудокопа/кузнеца/тинкера с местом рождения Minoc. Такой товарищ уже с первого дня сможет торговать металлом, спрос на который есть всегда. На шарде Pacific начинающие игроки сбывают инготы по 10 монет, а "профессионалы" обрастают постоянными заказчиками, которые закупают ежедневно тысячи единиц металла по цене свыше 20 GP (за железо).

Tinkering необходим для производства собственных инструментов. Пригодятся и начальные познания в Carpentry – для изготовления запирающихся контейнеров и западней (для тренировки вашего собирателя полураритетов).

Именно "благородного" воришку я бы порекомендовал сотворить во вторую очередь. Если вам придет в голову пустить его в дальнейшем по скользкой дорожке карманника – нет проблем. Обе разновидности супердоходны, но для игры за чар типа Лени Пантелеева однозначно потребуется безупречный коннект, ведь придется не только воровать, но убивать тех, кому это не понравится. А в вопросе "кто крутее" ответ процентов этак на 80 зависит от качества коннекта.

С ворами вообще вопрос интересный. С одной стороны – это исключительно отрицательные типы из породы тех, которые у ребенка способны отнять последнюю корочку хлеба (две предыдущие уже украдены товарищами по цеху). А когда неразумное дитя укусит плохого дядю за палец – пырнуть в ответ отравленным криссом. Естественно, для его же пользы – поумнеет и в следующий раз не попадется на провокацию. В общем, девиз этой братии следующий: "Ты должен быть мне благодарен, что я взял у тебя эту вещь. Ведь ее могли украсть!".

С другой стороны – без воров UO стала бы значительно менее интересной. Прокачанный на 100% карманник – один из самых опасных оппонентов в игре. Особенно в том случае, когда против вас действует банда.

Прокачку вора существенно облегчит наличие своего кузнеца/тинкера. Ведь ему понадобятся в больших количествах отмычки и комплект-другой запирающихся ящиков.

Что касается заработка, то охотник за semirares средней прокачки вполне способен быстро зарабатывать *очень* приличные деньги при минимальных расходах (стандартная экипировка моего вора – одна-две отмычки и реагенты для спелла Recall, да и те я частенько припрятываю перед тем, как совершить "преступление"). Мой Black Dwarf умудрялся иногда в течение одного часа набрать товара на 60-80 тысяч монет. Как это делать, я подробно расскажу ниже.

Третьим персонажем я бы сделал провокатора/тэймера. Его тренинг потребует сравнительно скромных затрат, но будет весьма продолжительным.

Скорее всего, вам понадобится персонаж для разборок PvP. Вариантов здесь множество, назвать оптимальный template весьма проблематично. Пожалуй, я не соберу в свой огород слишком много камней, если скажу, что GM маги по-прежнему способны за себя постоять. Что касается боевых умений, то тут выбор за вами. В последнее время появляется все больше и больше macer'ов, что вполне объяснимо: после недавних патчей двуручные maces способны творить чудеса – быстро разносить щиты и доспехи, наносить удары двойной силы (crushing blows), а также снимать поинты DEX у жертвы (двуручное рубящее оружие может наносить concusion blows - INT противника "половинится" на 30 секунд, а копья - парализующие удары, из-за которых противник в течение 5 секунд теряет возможность кастовать и наносить удары). Да и более-менее приличного магического оружия такого типа в игре существенно больше, чем мечей, кинжалов, копий и пр.

В пользу fencing или swordsmanship тоже можно привести свои доводы, но самое главное – эти умения допускают использование отравленного оружия.

Рекомендации по экипировке персонажа PvP

- порядка 10 контейнеров с наложенным заклинанием Magic Trap. В случае паралича открываете такой контейнер, происходит безвредный взрыв и паралич снимается;
- комплект GM выпивки: 10 GC + 10GH + 5TR;
- пара запасных щитов и запасное оружие;
- стрелы разложены по разным контейнерам "кучками" по 5 штук;
- все реагенты также разбиты на малые порции;
- Deadly (или Greatly) Poisoned клинки (для Swordsman или Fencer).

Что касается archery, то в качестве умения для PvP ситуаций оно нравится мне все меньше и меньше, особенно, если схватка идет один на один.

Общие моменты

Начальный этап прокачки любого скилла в диапазоне от 0 до 26-28 поинтов можно осуществить с помощью покупки знаний у соответствующего NPC. При этом обязателен резерв свободных скиллпоинтов, а если все 700 поинтов распределены, то нужно выбрать умение, которое персонаж будет забывать (выставить стрелку в Skills в положение "вниз"). Иногда есть смысл качать скилл с 0, когда параллельно происходит рост нужной статистики – Dex, Int или Str.

Универсальных рекомендаций, которые подходили бы для всех скиллов, не существует. В некоторых умениях можно сделать Grandmaster'а буквально за несколько "подходов", освоение других заставит вас весьма попотеть. Как правило, поинтов до 70-80 скилл растет без особых проблем, зато последние 20 способны стать чуть ли не камнем преткновения. Отчасти – из-за панического страха OSI перед макросовой прокачкой. Вот почему для получения прироста скилла нужно зачастую обеспечивать выполнение дополнительных условий, которые, к тому же, не указаны в описании и на основном сайте игры. Чаще всего особенности сводятся к необходимости менять место или объект применения скилла. В большинстве случаев перемену мест можно организовать с помощью лодки.

Подытожим сказанное выше и в первой части гайда. Итак, примерный рецепт прокачки:

- заранее приготовьте все нужные материалы, реагенты, лодку и т.п.;
- используйте полностью Power Hour, экспериментальным путем подберите время суток, когда Power Hour



● Прекросное место для тренировки Archery в T2A - Wyvern Islond (в центре шота). Берете лодку и отстреливоете монстров но берегу. Добычо вос тоже не розочорует

обеспечивает лучший результат. Дело в том, что скилл качается тем быстрее, чем меньше игроков его использует одновременно с вами. Желательно также находиться в наиболее удаленном от "конкурентов" месте. Например, мой кузнец качался в диапазоне 90-98, получая в среднем прирост 0.8 за каждый PH. Прокачка шла в интервале 11.00-15.00 по Москве. А потом получил сразу 1.4 (с 98.0 до 99.4) в течение одного PH в интервале 23.00-24.00;

- вы должны четко представлять поведение прокачиваемого скилла. Если этого гайда окажется недостаточно – поройтесь на "профессиональных" форумах и справочных страничках сайтов. Как правило, наилучший прирост скилла обеспечивается при его применении на пределе текущих возможностей чара;

- не упускайте возможности качать несколько нужных скиллов одновременно;

- обязательно проверьте установки в меню Skills;

- прекращайте прокачку за два часа до времени Server Down. Иначе есть приличная вероятность поработать вхолостую, попасть на "откат";

- бывают редчайшие случаи, когда последний поинт скилла не поддается, несмотря на выполнение всех изложенных выше мер. Дайте чару совершить самоубийство. Говорят, помогает.

Archery

Не используйте при прокачке магические луки. Потребуется весьма приличный (и дорогостоящий) запас стрел, которые на этом этапе лучше выделывать самостоятельно. Источник перьев – гарпии и птички. Гарпии спавнятся на первом уровне подземелья Covetous, а птички в изобилии водятся в лесах к востоку от Britain.

Достижение уровня грандмастера несложно – отстреливайте Bone и Skeletal Knights в Lost City (возле Delucia, T2A. Мне кажется, что этот городок является одним из лучших мест для прокачки множества скиллов). Телепортируйтесь в место, где они не могут вас доставать, и делайте свое дело. Добыча тоже не помешает, поэтому применяйте GM made луки. На местных личей нападайте с опаской, одиночкам-новичкам они не по зубам. Тем более, если вы не используете серебряный лук.

IMHO: archery в последнее время больше пригодно для охоты, чем для PvP. С другой стороны, выстрел из тяжелого арбалета способен снести противнику кучу поинтов, существенно облегчив задачу по его дальнейшему убиению. Ценным также является свойство автоматического сопровождения цели.

Следует помнить, что луки бьют дальше и чаще, чем арбалеты и тяжелые арбалеты. Еще одно преимущество - возможность стрелять на бегу. Некоторые GM made луки по своим качествам не уступают магическим of Might (это относится и к другим типам GM оружия).

Wrestling

В последнее время борцовские навыки потеряли атакующее значение. Смысл wrestling – в уходе от ударов. Грандмастер Fencer или Swordsman во время схватки с GM Wrestler будут попадать по нему только в 50% случаев, что позволяет результативно кастовать достаточно мощные заклинания.

Начальная прокачка – покупается или отрабатывается на манекене (например, в Warrior Guild). Превосходный рост получается при спарринге с Bone и Skeletal Knights в Lost City (необязательно один на один, можно "пристраиваться" к схватке рыцаря с другим чаром. При этом будет этично предварительно спросить разрешение присоединиться). Если knight "переключится" на вас, лучше всего отбежать в сторонку и кастануть на себя Invisible. После вашего исчезновения knight выберет себе новую цель. С 80 до 90 можно качаться на водных элементалах, с 90 до 100 – на Fire Elementals (костяные рыцари тоже сойдут). Один из вариантов – ограниченный в передвижении Blade Spirits (ставите квадратом четыре ящика, BS кастуется внутрь фигуры. С точки зрения OSI – это криминал, могут и наказать, если вас кто-нибудь "заложит"). В этом случае не помешает поддержка хорошего лекаря.

Macing, Fencing, Swordsmanship, Parrying и Tactics

Tactics – обязательный скилл для любого серьезного бойца, он влияет на "убойность" наносимых ударов. Качается он автоматически при использовании любого оружия или wrestling. Грандмастер получает титул GM Warrior. Пожалуй, это самый быстрый в освоении боевой скилл.

Macing, Fencing и Swordsmanship также качаются незамысловато. С помощью Bone и Skeletal Knights в Lost City можно сделать грандмастера в течение нескольких Power Hours.

Еще один вариант – нанять паладина (эти товарищи бродят за городской стеной Delucia, как выйдете из северных ворот – направо). Для этого ему нужно сказать Hire, а когда он назовет сумму (монет 80) – передать ему деньги, пока надпись о гонораре будет висеть на экране. После этого скомандуйте ему All Guard Me и ведите его в банк. Там вступайте с ним в спарринг и качайте скилл. Параллельно качайте Healing – на себе и на паладине. Дополнительное удобство тренинга в банке – возможность использования ресурсов из вашего сейфа.

Удобно также тренироваться вдвоем, в этом случае нужно лечить друг друга, что происходит значительно быстрее.

Вариант с Blade Spirits также подходит. Но особой надобности в нем нет.

Parrying качается, когда экипированный щитом персонаж получает удары (не обязательно "физической" природы, выхлопы пламени в Covetous тоже засчитываются). Чем чаще наносятся удары - тем лучше. В идеале вы вообще должны быть окружены противниками со всех сторон. Сотник сделал GM, отмахиваясь от трех костяных рыцарей в Lost City. Blade Spirits также очень хороши.

Healing и Anatomy

Два скилла, которые есть смысл прокачивать совместно. Healing позволяет лечить бинтами себя и окружающих. Бинты изготавливаются из материи с помощью ножниц. Цветные бинты получаются из предварительно окрашенной ткани. Бинты весят существенно больше, чем ткань, из которой их можно нарезать. Поэтому рекомендуется их держать при себе в разумных количествах – не более 20-25 штук, но постоянно пополнять запас после каждого боя. Healing качается автоматически во время использования бинтов, причем чем "тяжелее" случай, тем лучше результат.

Один из самых удобных вариантов прокачки – с помощью отвесной скалы, которая расположена на берегу водоема в Delucia (чуть левее обиталища тамошних лекарей). Сначала нужно с помощью падений со скалы сбить се-

бе STR до 0 (персонаж не погибнет, т.к. при нулевой жизни у него начнет падать Dexterity). В общем, занимайтесь самолечением или приведите кого-нибудь в помощь: себя лечишь 15 секунд, а соседа – только 5.

При достижении 80 в скиллах Anatomy и Healing вы сможете оживлять погибших (правда, при 80/80 вероятность успеха мизерная).

Скилл Anatomy, помимо лечения, принимается во внимание (а значит – и тренируется) при нанесении ударов по противнику. Имеется возможность качать его на макросе (OSI – против!): для этого нужно поставить чара в магазине, из которого не любит отлучаться продавец (я использовал "булочную" в Brit). Используйте Anatomy на продавце.

Magery, Meditation, Evaluating Intelligence и Resisting Spells

Есть смысл прикупить все эти скиллы по максимуму, после чего качать их одновременно. Для начала нужно позаботиться о наличии нужных спеллов в Spellbook (рукописи перетаскиваются на книжку).

Внимание! Никогда не убирайте Spellbook из backpack в находящиеся в нем же контейнеры. В случае гибели персонажа Spellbook можно будет снять с его тела.

Объем маны персонажа определяется его интеллектом (INT). Эта же статистика влияет на скорость восстановления маны – тупые медитируют существенно хуже.

Прокачка магов требует огромного количества реагентов. Собирать их замучаетесь, проще покупать. Реги продаются во всех магических шопах, но оптовые покупки возможны только в нескольких точках, среди них - Encyclopaedia Magincia в Moonglow (основной) и магазины Британии.

Персонаж с STR=100 способен утащить на себе реагентов на сумму 5-5,5 тысяч монет (ежели придет налегке). Минимальная цена регов – 3 и 5 GP (5 – на Black Pearl и Blood Moss, 3 – на все остальные). Кстати, вендоры с регами приносят устойчивый доход при их перепродаже по полуторной цене.

Для прокачки Magery и Meditation весьма пригодится лодка, т.к. их рост зависит от перемены мест использования этих скиллов.

Этапы прокачки Magery:

0-32 - покупаете;

32-41 - спеллы 3 уровня, иногда - 4-го. Fireball для тренинга сопротивляемости;

41-52 - 4 уровень. Recall и Fire Field для resist до 55, Lightning;

52-63 - 5 уровень. Summon Creature и т.п.;

63-74 - 6 уровень. Energy Bolt;

74-94 - 7 уровень. Flamestrike;

94-100 - 8 уровень. Медленно и печально :) .

Пускайте лодку вплавь и начинайте кастовать на себя атакующие заклинания, при такой организации тренинга возможен рост всех четырех скиллов. Только не увлекайтесь, чтобы не отдать нечаянно концы. После достижения Magery 90+ начинайте кастовать Earthquake, этот спелл выполняется достаточно быстро, но нужно следить, чтобы рядом не было других чаров, т.к. заклинание действует по большой площади.

Умение Evaluating Intelligence выполняет для мага ту же роль, что Tactics для бойца. Если оно неразвито, то ваши атакующие заклинания будут производить жалкий эффект. Если вы пользуетесь магией только для защиты и перемещения, то EI вам не показан.

Скилл Resisting Spells – один из самых нужных, полезных и труднодостижимых. Есть смысл тренировать его не только во время схваток, но и "автономно" с помощью заклинаний Fireball, Lightning, Fire Field, Energy Ball и Flame Strike. При использовании Fire Field не стойте на одном месте, перемещайтесь внутри огненной стены, так оно действует сильнее.

Если ваш персонаж достаточно крут – посетите Gazer's Den на первом уровне Covetous. Будьте готовы драться с двумя-тремя гейзерами одновременно. Периодически сюда захаживает каменная гарпия и большие змеи. Зато здесь вы сможете поднять Resisting Spells до 75. Есть смысл сделать руну прямо к гейзерам, чтобы не выдерживать по пути ненужную драку с гарпиями.

Еще одно неплохое место для прокачки Resisting Spells – кладбище возле Moonglow. На нем одновременно спавнится до четырех личей, достаточно стать у забора (подальше от входа), чтобы они на вас нацелились и стали атаковать с дальнего расстояния. Дальнейший рост скилла – в Titan Valley (титаны, T2A), подземелье Shame (Blood Elementals) и подземелье Deceit (комната Lich Lords). Не помешает также тренинг с грандмастерами Magery.

Alchemy и Poisoning

Potions играют во время любого боя громадную роль. Если вы собираетесь драться с серьезным противником и у вас нет выпивки, считайте, что вы уже проиграли. Качать алхимию несложно:

- 50-60 - Explosion, Total Refresh и Strength;
- 60-72 - Greater Strength;
- 72-85 - Greater Poison;
- 85-90 - Deadly Poison, Greater Heal;
- 90-GM - Greater Explosion, Deadly Poison.

Иметь же собственного алхимика – в высшей степени полезно. Полные (100 доз) бочонки Greater Heal, Greater Cure, Greater (и Deadly) Poison и Total Refresh хорошо продаются вендорами. Опять же без источника собственных Potions весьма накладно качать скилл Poisoning. Особенно дорогим (даже в изготовлении) является DP, на уровне GM он получается только в одном случае из 8-10 попыток.

А скилл этот весьма привлекателен (грандмастер-отравитель способен *кастовать* Deadly Poison). Спецы классом пониже кастуют яд в соответствии с уровнем мастерства. Максимально возможный яд кастуется, правда, лишь в одном случае из пяти. Впрочем, тот же Greater Poison способен убить орка или лизарда с одного спелла менее чем за минуту. С другой стороны – любое отравление лечится с помощью одной единственной Greater Cure Potion (за исключением тех, которые вызваны некоторыми наложенными игрой западнями. В них используется яд, вылечить который невозможно). Отравленные грандмастерами клинки пользуются устойчивым спросом.

Для прокачки Poisoning потребуется лодка, сотня кинжалов и два бочонка с отравой (за время Power Hour чар успевает израсходовать около 200 доз). Сначала используется простой Poison, потом – Greater Poison, а приблизительно со скилла 95 пора переходить на Deadly Poison.

Поместите все кинжалы в два контейнера, расположите их рядами по 10 штук – так удобнее. Травить их надо на движущейся лодке (особенно при скилле70+) и по порядку, начиная с первого, пока не получите прирост скилла. После этого опять начинайте с первого. Пока не достигнете скилла 80, у вас будут случаться неудачные попытки, при этом вы будете себя отравлять. Вместо кинжалов или совместно с ними можно использовать пищу – те же fish steaks, например. При этом нужно помнить, что если отравленный вами продукт кто-то попробует на зуб, то в случае летального исхода жертва может навесить на вас kill count.

Musicianship и Provoking

Барды рулят! Однозначно. Ни один другой тип персонажей не способен с такой легкостью уничтожать массы тварей любой озверелости. Достаточно стравить двух драконов между собой, чтобы один из них с большой вероятностью погиб. При этом вы получите свою долю славы и кармы. Вы ни за что не убьете титана с пяти ударов, но наверняка стравите двух титанов с пяти провокационных попыток. А уж добить ослабленного "последнего из могикан" – дело пары заклинаний типа Blade Spirits.

Еще один плюс – пока два костяных рыцаря месят друг друга, можно пристроиться сбоку и осваивать Wrestling.

Но тренируется Provoking долго и нудно. Основное условие – постоянная смена провоцируемых. Грандмастера можно сделать на одних крысах или кроликах, от типа и крутости объектов рост скилла не зависит.

Знание музицирования для провокатора обязательно. Обычная прокачка весьма тягомотна, но есть одна уловка... Используйте связанный с музыкой скилл Enticement. Оптимальный объект – Town Cryer'ы, которых можно найти возле любого банка. Если с ними не повезет – подойдут любые другие, желательно только, чтобы они подольше задерживались на одном месте. Рецепт заключается в следующем: выставьте стрелку для Enticement в меню Skills вниз (даже при нулевом значении). Применяйте этот скилл на Town Cryer до получения прироста скилла Musicianship. Сразу замирайте на месте и продолжайте применять Enticement. При этом будет постоянно расти скилл Musicianship, при первой же попытке мой провокатор Knot получил порядка 10.0 поинтов при скилле 70+. Как только рост прекратится – выбирайте новый объект. При скилле 90+ обязательно используйте Power Hour. Knot получил рост скилла с 94 до 100 в течение одного эпизода, в ходе которого я применял Enticement на атакующей моего барда змее. Пришлось ее даже пару раз подлечить при этом.

Внимание! При генерации персонажа позаботьтесь, чтобы он получил музыкальный инструмент. В этом случае ваше основное "оружие" всегда будет оставаться с вами.

Blacksmithing, Mining и Tinkering

Кузнецы – одни из наиболее занятых ремесленников в игре. Есть смысл обучить кузнеца также умениям Mining и Tinkering. Мой кузнец Dreamy получает в свое распоряжение все железо, которое попадается всем моим остальным чарам. При сложившихся ценах на металл продавать металлические предметы вендорам в шопах просто нет смысла.

Основной информационный источник по кузнечным вопросам – сайт United Blacksmithes of Britain – *www.ubb.org*. Рекомендуемая ими прокачка Smithing:

- 10-50 - Bascinet;
- 50-55 - Long Sword;
- 55-59 - Broadsword;
- 59-64 - Chain Tunic;
- 65-68 - Short Spear;
- 68-74 - Long Spear;
- 75-80 - Platemail Gorget;
- 80-88 - Platemail Gloves;
- 89-93 - Platemail Arms;
- 94-100 - Platemail Leggings;
- 97-100 - Platemail Chest.

В ходе прокачки грандмастера пускайте все изготовленные изделия в переплавку.

Если вы тренируетесь возле городских кузниц – оказывайте народу услуги по бесплатному ремонту оружия и доспехов. Не стесняйтесь получать чаевые. Если ваш скилл достаточно скромен – предупреждайте об этом, ведь состояние вещей при неудачном ремонте ухудшается вплоть до полной поломки.

Оружие и доспехи характеризуются определенной долговечностью. По мере использования поинты долговечности "тают", а в ходе успешного ремонта – восстанавливаются до значения N-R, где N – количество поинтов у нового изделия, а R – число выполненных ремонтов.

Бытует мнение, что во время прокачки кузнец должен быть на предпоследней ступеньке сытости (хотя сайт UBB это опровергает). Рост скилла не зависит от типа используемого металла.

Предметы исключительного качества могут существенно отличаться по качеству друг от друга. Определить качество предмета можно, выложив его на вендора без оценки. Чем выше его оценит вендор - тем лучше предмет. Максимальные цены у вендоров:

Cutlass	40
Scimitar	56
Katana	50
Broad Sword	60
Viking Sword	65
Battle Axe	55
Axe	65
Two-handed Axe	59
Executioner's Axe	68
Double Axe	59
Large Battle Axe	50
Bardiche	88
Halberd	75
Short Spear	38
War Forks	56
Spear	55
Kryss	58
Mace	38
Maul	44
War Mace	64
War Hammer	65
War Axe	65
Hammer Pick	60

Наиболее сложный в изготовлении предмет – Plate Chest, который начнет получаться в исключительном качестве, только начиная со скилла 99+. Иногда у GM уходят сотни инготов на изготовление одной Exceptional Plate Chest. Есть мнение, что чем меньше народу кует в данный момент, тем чаще получаются exceptional'ные предметы.

Прокачка Mining достаточно незамысловата. Основной прирост скилла рудокопы получают во время плавки руды. Любая руда встречается порциями четырех типов, которые можно объединять (двойной щелчок на одной кучке + щелчок курсором на второй). Если руды много, ее нужно предварительно выложить на землю). При этом руда всегда преобразуется к тому типу, в котором наибольшее удельное содержание металла. Всегда нужно иметь при себе наиболее "чистые" порции разной руды, с которой вы сможете объединить все, что вам попадется в процессе добычи. Соответствие руда/скилл: Iron Ore - 0-65, Dull Copper - 65, Shadow Iron - 70, Copper - 75, Bronze - 80, Golden - 85, Agapite - 90, Verite - 95, Valorite - 99.

Плавить руду рекомендуется следующим образом: наиболее "продвинутый" для вашего рудокопа металл – порциями по 2 единицы, предыдущий – по 4 единицы и так далее. Добравшись до валорита, можете приберечь его до получения грандмастера.

Вторая особенность прокачки рудокопов – нужно постоянно рыться в новом месте, в этом случае скилл будет расти и вне Power Hour, хоть и очень медленно.

Многие рудокопы используют вьючных лошадок (не пытайтесь покупать вьючных лам, скорее всего эти звери откажутся вам повиноваться). Обязательно *заранее* запаситесь приличным количеством яблок или груш (их запросто можно прикупить у provisioners), т.к. в той же Delucia, где можно рыть руду прямо в пределах городской черты, купить фрукты проблематично. Как только игра выдаст сообщение, что лошадка ведет себя беспокойно, последнюю лучше покормить.

Старайтесь не использовать лошадей перед перезагрузкой сервера – увеличивается вероятность их потерять при "откате". Не стоит также отдавать команду All Guard Me, вам ведь не нужно, чтобы лошадь кидалась на любого монстра, который вас заприметил.

Знаете, как звали вьючную лошадь Dreamy? FreeRepairs.

Профессия Tinker'а полезна для кузнеца/майнера, которому каждые несколько минут требуется новая лопата, кирка, молоток или щипцы. Сам я предпочитаю рыть руду лопатами – их не нужно экипировать. Смотрится этот процесс, правда, забавно – чар добывает металл голыми руками.

Качать тинкера лучше на тех вещах, которые требуют при изготовлении как можно меньше металла. Поэтому сначала делайте ножи, ключи, мелкие инструменты, потом - щипцы, лопаты, кирки, отмычки, а под конец - Heating Stands и Spy Glass.

Основные товары тинкера – отмычки, инструменты, запирающиеся ящики и западни. Последние теперь используются в основном для прокачки навыка Trap Removing. Это раньше с их помощью охотились на жадных лохов и убивали воришек-newbie. Запирающиеся ящики качества Exceptional нужны в больших количествах при прокачке скилла Lockpicking. Мой вор использовал 70 штук, а надо было бы все 100. Если докачаете Tinkering до

грандмастера – не поленитесь сообщить о своих услугах на соответствующих форумах. Скорее всего, у вас появятся оптовые заказчики.

Bowcraft и Lumberjacking

Bowctaft - не слишком доходный скилл, неудивительно, что его качают совсем немногие. На всем Пацифике грандмастеров наберется всего несколько человек. Качается просто и нудно. Можно использовать параллельно несколько кинжалов, но OSI этого не любит. Да и экран заспаммите, поэтому держитесь в сторонке от чаров с нестойкой психикой - “заложат”.

Ежели начали со скиллом 50 - сразу приступайте к выделке x-bow, с 70 до 85 - Heavy x-bows и x-bows, с 85 до GM - только Heavy x-bows.

Lumberjacking - я еще не встречал персонажа, который бы целенаправленно качал этот скилл. Рубите лес по мере заготовки стрел, тренинга Bowcraft или Carpentry. После 80 рост скилла существенно замедляется. Есть мнение, что хороший показатель Lumberjacking существенно улучшает эффективность применения топоров в бою.

Hiding и Detect Hidden

Умение прятаться показано преступникам всех мастей, особенно ворам. Все игроки используют его, когда нужно на пару минут отойти от клавы, когда нужно спрятаться от монстров или устроить засаду. Качается простым применением скилла, желательно - с переменой места. Сначала в обнаженном виде, под конец - в доспехах и при наличии других игроков неподалеку.

Внимание! В 90% случаев вы сможете спрятаться у стены или внутри любого здания, стоящего вне города. Правда, если за вами ломятся монстры, то необходимо, чтобы они потеряли вас из виду.

Находясь в спрятанном состоянии, вы можете применять скиллы: Detect Hidden, Item Identification, Anatomy, Arms Lore, Animal Lore, Evaluate Intelligence, Forensic Evaluation, Poisoning.

Если кто-нибудь пройдет по тайлу, на котором вы спрятаны, то игра выдаст ему соответствующее сообщение. Выявить скрывающегося можно с помощью заклинания Reveal или применения скилла Detect Hidden.

Качать Detect Hidden проще простого. Первые 26 поинтов обязательно покупаются, начинать с нуля очень тяжко. После этого заводите персонаж в потайную комнатку в Warrior’s Guild (гильдия находится в трех экранах к западу от Западного Банка Британии, комната – на первом этаже, слева от входа) и начинаете применять умение *на полу* рядом с ящиками в северо-западном углу помещения. Дело в том, что в ящики встроены западни, на их определении и тренируется скилл. Причем он применяется в некотором радиусе от указанной курсором точки, с ростом скилла этот радиус существенно вырастет. Поэтому постепенно смещайте место применения скилла к центру комнаты.

Сначала прирост скилла будет весьма скромным, зато потом он сменится впечатляющим. Замедление наступит на 90+.

Есть еще одно важное, причем автоматическое применение этого скилла: оказавшись в подземелье, вы начнете распознавать скрытые на полу и стенах ловушки.



● Реклама услуг тинкера на форуме

Lockpicking и Trap Removing

Взлом замков – необходимый скилл для охотника за semirares или сокровищами из сундуков, расположенных в подземельях. Правда, простейшие сундуки открываются с помощью заклинания Magic Unlock, но мы же не собираемся ограничиться простейшими?

Чтобы сэкономить отмычки, время и деньги – покупайте начальные 26+ поинтов скилла. Дальше начинайте взламывать замок на изготовленном неопытным тинкером ящике. Потом - замки в магазинах Provisioner’ов и всевозможных городских помещениях (в диапазоне 30-60). Если вы не качаете Detect Hidden, Trap Removing и Stealing, то их лучше не открывать, чтобы не нарваться на западню. Если вы сломали на замке отмычку-другую, а роста скилла нет – переходите к следующему объекту.

Очередной этап (при скилле 65-70) – договоритесь с GM Tinker’ом о закупке сотни запирающихся ящиков и сундуков разных типов. Разместите их в пяти контейнерах. В каждый положите по кольцу, на которое навесьте соответствующие ключи (до 25 штук на одно кольцо). После этого начинайте поочередно взламывать сундуки/ящики. Как только получите прирост Lockpicking, возвращайтесь к первому объекту. Удобно записать макрос для каждого из пяти сундуков: сначала вы запираете объект с помощью связки ключей, а потом его открываете. Если роста скилла не будет на всех 100 ящиках – ждите следующего Power Hour или отправляйтесь в подземелья к ящикам 4-5 уровня. Туда же пора перебираться со скиллом 85+.

Имейте в виду, что стать грандмастером-взломщиком весьма тяжело.

Многие считают, что осваивать Trap Removing вообще не стоит. Ведь любая западня снимается с помощью заклинания Telekinesis (3-го уровня). На ваше усмотрение, некоторые считают, что это скилл соответствует роли вора. Неправильно (IMHO) то, что даже GM достаточно часто терпит неудачу при “разминировании” и гибнет. Ведь очень часто на один контейнер накладывается сразу несколько ловушек.

Один из доводов в пользу TR – возможность опережения конкурентов: применить скилл быстрее, чем отходить в сторонку и кастовать 2-3 раза Telekinesis. Можно также принять во внимание экономию реагентов.

Качать TR лучше всего на изготовленных тинкерами с разным уровнем мастерства ящиках с дротиковыми западнями. Предварительно следует прокачать силу до 100 единиц – некоторые дротики будут бить вас весьма больно.

Fishing

Рядом с магазином Provisioner’ов в Британии (восточнее западного банка) всегда ошивается соответствующий чар – у него приобретаем начальные поинты умения. Приятная мелочь – удочки никогда не ломаются. Для роста скилла нужно постоянно менять место ловли, чем раньше купите лодку – тем лучше. Начиная со скилла 80, станете вылавливать необычную рыбешку, с 90 – карты сокровищ первого уровня, а со 100 – мечту всех халявщиков: бутылки с SOS-сообщениями и Special Fishing Nets. Карты, SOS Messages и сети приходится добывать с боем, они находятся во “чревах” морских змей.

Если вы прокачались до уровня сносного мага или арчера, то особых проблем у вас не будет. Главное – стойте в центре лодки: в этом случае любые морские твари не смогут атаковать вас “физически”, а лишь с помощью магии. Нужно также помнить, что SOS вылавливаются только вдали от берега,



● Ящики с сокровищоми в комноте лич-лордов в Deceit

на расстоянии 17 и больше тайлов.

Выловив SOS, вскройте бутылку и узнайте координаты кораблекрушения. Отправляйтесь на место (если вы еще не пользуетесь UO: Automap, то самое время начать). Там забрасывайте удочку и вылавливайте (ежели повезет) всякие-разные ценные и не очень предметы, за которыми последует сундук с сокровищами 1-3 уровня. При зтом – никакого спавна. Кстати, народ утверждает, что наиболее ценные вещички встречаются в сундуках именно первого уровня.

Special Fishing Net имеет два применения: во-первых, с их помощью можно выложить на полу очень симпатичный ковер (недаром же они быстренько "уходят" с вендоров по 12 тысяч монет); во-вторых, их можно забросить в море, что спровоцирует спавн из 3-4 морских тварей (division кракены – не исключение). Как правило, с одним из зверей "всплывают" SOS или карта (уже не 1-го уровня). Сами понимаете, что драться в одиночку с такой ордой весьма проблематично, даже если вы предварительно накастуете демонов поддержки.

Cartography

Ужасно нудный в прокачке скилл, который необходим для расшифровки карт сокровищ. Есть мнение, что нужно делать ("real" skill): Detail maps до 65, Regional - до 72, Sea charts - до 85, World maps - 98.6. Дальше до GM - декодирование карт (ну очень долго. У одного чара ушло на зто дело порядка 700 карт).

Декодинг карт: Level 1: 0-70, Level 2: 71-80, Level 3: 81-90, Level 4: 91-99, Level 5: 100.

Источники поступления карт – монстры всех мастей (http://uo.stratics.com/thb/levels.shtml - здесь можно посмотреть, карты каких уровней носятся какими тварями).

Первые 50 поинтов лучше организовать во время генерации чара. Дальше все прямолинейно – покупаете пустые бланки карт и чертите на них карты. Продаете их вендорам. Сколько продадите – столько на вендорах появится новых бланков. Если у вендоров заканчиваются деньги, то они не в состоянии у вас ничего купить. Попробуйте дать им небольшую сумму, иногда зто помогает, или переберитесь в другой город.

Все места залегания сокровищ давно "взяты на карандаш". Их координаты прописаны в UO: Automap. Существует также база данных Stratics Treasure Map Coordinate Archive *(http://uo.stratics.com/thb/mapdatabase.zip)*, с помощью которой можно определить координаты сокровищ, указанных на вашей карте.

Не передавайте карту для расшифровки другим персонажам, т.к. отрыть сокровище может только тот чар, который ее расшифровал. В общем случае алгоритм поиска сокровищ следующий:

- расшифровка карты;
- определение координат (с помощью базы данных);
- ввод координат в UO: Automap и установка маркера;
- прибытие на место;
- подготовка к "встрече" первичного спавна (я кастую пару демонов и командую им All Guard Me, проверяю доступность предмета со свойством Invisible);
- отрытие сундука (двойной щелчок на лопате, потом – на карте в backpack и на тайле поверхности);
- снятие западни (спелл Telekinesis или автоматически в процессе взлома замка при наличии Detect Hidden);
- взлом замка;
- открытие сундука и отражение атаки первичного спавна. Как правило, зтим занимается не сам Treasure Hunter, а его спутники или другие персонажи его зккаунта. Я уже говорил, что барды рулят, в зтом случае – тоже. Начиная со второго уровня, спавн может представлять достаточно серьезную проблему. Лучше не жадничать и приглашать "группу поддержки", начиная с карт уже 2-3 уровня;
- выемка предметов и отражение атак дальнейших спавнов (существенно более слабыми, чем первоначальный). Общий вес предметов 1-3 уровня позволяет унести все одному чару. Сокровища 4-5 уровней потребуют помощи в перетаскивании.

Нужно иметь в виду, что при попытке отрыть сокровище проверяется умение Mining. Если оно у вас 0-60, то нужно копать в точности в месте залегания сундука. Грандмастера же Mining при каждой попытке "просеивают" площадь радиусом 5 тайлов.

Animal Taming, Veterinary и Animal Lore

Я думаю, что не нужно объяснять, какой мощью обладает персонаж, восседающий на Nightmare и сопровождаемый парой драконов.

Что тзймить:

- 0-49 - все, что попадется по пути;
- 50-60 - Brown Bears, Cougars, Alligators, Giant Scorpions, Panthers, Grey Wolves, Snow Leopards, Giant Spiders, Great Harts, Grizzly Bears, Snakes;
- 60-70 - Giant Spiders, Great Harts, Grizzly Bears, Snakes, White Wolves;
- 70-80 - White Wolves, Bulls, Strong Mongbats, Giant Toads;
- 80-90+ - Bulls, Strong Mongbats, Giant Toads, Lava Lizards, Dire Wolves, Imps, Hell Hounds.

Как оказалось, одним из самых удобных для начальной прокачки тзйминга мест оказался Ice Island. Мой провокатор/тзймер Knot добрался здесь без особых проблем до отметки 80 – обрабатывал полярных моржей, мишек, леопардов и волков. Алгоритм прост – тзймить все, что тзймится. В случае успеха – отпускать на волю (All Release), предварительно изменив твари имя, чтобы другие игроки видели, что она уже была обработана.

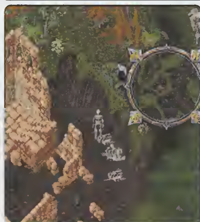
Если игра сообщает, что животина не тзймится из-за наличия у нее слишком большого списка хозяев –убиваете ее на месте, ей на смену отспавнится новая. Фишка в том, что тварь, которая уже была кем-то затэймлена до вас, труднее уговорить, чем "свежую". А значит, и скилл на таких качается до более высокого уровня.

Сейчас я вожу Knot'a по болотам вокруг Papua и занимаюсь тзймингом Giant Toads и змей (последние также плодятся в Ruins с координатами X: 5393 Y: 3225, or 9o 55' S / 38o 10' W). Я собираюсь на них выехать на отметку 93+.

Никогда не тзймил еще драконов (требуется скилл 93.9), но собираюсь. Теория состоит в следующем: для на-



Прирученная гигантская лягушка натравливается на большую змею. Нужен новый сповн


Руины со змеями

чала отправлюсь в Destard и завлеку одну зверюгу на мост около Srine. Сам буду стоять у моста (с северной стороны), у воды. Как только дракон доберется до середины моста - телепортируюсь на другой берег. По идее, он должен остановиться на мосту вблизи моего чара. Т.к. я не собираюсь его выцеливать, то и он не будет меня атаковать.

Шанс затэймить дракона, White Wyrm (этих нужно обрабатывать в Ice Dungeon, T2A) или Drake - 1 из 20 (для грандмастера). Для спеца с минимально необходимым скиллом - час работы и больше.

Nightmare спавнятся в Terrathan Keep, нужно спуститься в тамошнее болото. Для Trammel и Felluca места разные.

Veterinary освоить выгодно – это тот же Healing, только для животных. Да и прокачка его аналогична, только вместо Anatomy будет расти знание Animal Lore.

Animal Lore нужен в обязательном порядке, иначе звери не будут вас слушаться и решат, что им без вашей опеки лучше. Считается, что на AL приходится 30% контроля над тварями, а на Animal Taming - 70%. Уровни лояльности: wonderfully happy (максимум), extremely happy, very happy, rather happy, happy, content, “content, I suppose”, unhappy, rather unhappy, extremely unhappy, confused (вот-вот пошлет вас по старой русской дороге. Также - сразу после затэймливания, перед кормежкой). Лояльность повышается кормежкой (сразу после питания лояльность в большинстве случаев становится wonderfully happy) и отдачей успешных команд. Если лошадь отказывается вас везти из-за усталости - покормите ее 3 раза (каждое яблоко восстанавливает 30% выносливости).

Если животное не поддается дрессуре из-за того, что пытается вас убить, нужно его парализовать или отойти за пределы досягаемости его физических атак, или завлечь его на выступ и попытаться опять. После удачного тэйминга - покормите тварь и подождите, пока она “посинеет”. Чтобы флаг боя снялся - нужно кастануть на себя невидимость или, приказав твари оставаться на месте, выйти за пределы ее видимости. Существует вариант ускоренной прокачки AL с помощью лодки:

- на Ice Island тэймите пару полярных мишек;
- подведите их к берегу, у которого стоит ваша лодка;
- маркируете на берегу руну;
- делаете Recall на лодку по ключу;
- делаете Gate на новую руну и заходите в него;
- командуете мишкам All Follow Me и заходите обратно в Gate;
- оказавшись с ними на борту, пускаете лодку вплавь;
- натравливаете одного потапыча на другого;
- применяете бинты на обоих, пока не получите прирост Animal Lore;
- стопорите лодку и продолжаете применять бинты на том мишке, который выдал прирост;
- второго тоже лечите по мере надобности;
- вы будете получать Gain в Animal Lore на каждом бинте;
- как рост скилла прекратится, пускайте лодку вплавь и ищите новое место.

Внимание! В Animal Taming и сопутствующих умениях есть еще множество тонкостей, они требуют углубленного изучения. Внимательно изучите FAQ на соответствующем профессиональном форуме Stratics!

Stealing

Прикупите вьючную лошадку, скомандуйте ей обязательно All Guard Me и начинайте воровать из ее backpack все, что туда засунете. Соотношение мастерство/вес ворованного предмета: 0-14/1, 14-24/2, 24-34/3, 34-44/4, 44-54/5, 54-64/6, 64-74/7, 74-84/8, 84-94/9, 94-100/10.

Как сможете воровать Dying Tub - навесьте на лошадку порядка 100 штук в трех сумках и начинайте воровать их по порядку. Как только получите прирост - возвращайтесь к первой. И так - до грандмастера.

Если вам приспичит воровать у игроков - вступайте в гильдию воров. Условия: возраст не менее 7 дней, скилл Stealing - не менее 60, плата порядка 500 монет. За 700 GP вы сможете заполучить устройство для изменения внешности и имени - Disguise Kit (весьма ценное приобретение). Чтобы оказаться в гильдии, нужно пересечься с ее гильдмастером. Сама гильдия находится в Buccaneer’s Den (портал в этот город находится у перекрестка дорог на Britain, Vesper и Minoc). Впрочем, я встречал этого господина и в Moonglow возле постоялого двора.

А теперь - про сладкое :) , про раритеты и полурары и где и как их добывать.

- Rocks: Buccaneer’s Den, 38° 13’S 95° 50’E (на соседнем тайле - к SE), ежедневно (). Stealing не требуется. Спавнится под листьями, нужно включить transparency. На некоторых шардах GM’ы “залочили” эти камушки.
- A Rock: ближайший город - Papua, 0° 26’S 29° 44’W, ежедневно. Stealing не требуется. Спавнится прямо на дороге.
- Fruit Basket: В городе Yew, 55° 53’N 72° 54’W, ежедневно. Stealing не требуется. Можно взять ту корзину, что на левой стороне стола. Это единственная корзина, которую можно взять прямо с фруктами.
- Empty Basket: 1. Город Nujel’m, 32° 46’N 172° 45’E, Stealing не требуется, спавнится две штуки. Чтобы их взять, нужно применить трюк с подкладыванием. Можно использовать руны или книги. Дело в том, что для


Мишки - в лодку!

того, чтобы корзинки смотрелись получше - в нужных местах относительно столов, они вроде как подвешены в воздухе на определенной высоте. Нужно подложить под них предметы, а когда они "обопрутся" на последний их них - вытащить этот предмет обратно. Корзина опустится вниз. Кушаете фрукты и забираете ее. В данном случае нужно подложить 2 предмета.

2. Город Nujel'm, 44° 1'N 173° 15'E, ежедневно. Stealing не требуется, спавнится адын штук. Нужно использовать 4 предмета.

3. Город Magincia, 51° 9'S 165° 56'E, ежедневно. Stealing не требуется, спавнится одна штука. Шесть предметов.

4. Ближайший город - Skara Brae (в центре лабиринта HedgeMaze), 52° 33'S 13° 8'W, ежедневно. Stealing не требуется, спавнится по одной штуке на каждом этаже. Подкладывать ничего не нужно, просто берем то, что плохо лежит. Возможна разборка с местным спавном магов.

5. Город Buccaneer's Den, 40° 41'S 92° 19'E, ежедневно. Stealing не требуется, спавнится адын штук. Предметы не нужны.

- Full Jars: Город Occlo (только на Felucca), 77° 46'S 163° 58'W, ежедневно. Stealing не требуется, на большинстве шардов печь имеет подвижный блок. Если его быстро оттащить в сторонку - можно взять Jars. Попрактикуйтесь.



- Blacksmith Rares: Города Buc's Den и Serpents Hold. Мотки разной проволоки, инвертированные инготы и лошадиные подковы. Уходят на Пацифике по 10 тысяч монет и быстро.

Для Buccaneer's Den - координаты: 40° 31'S 92° 19'E, спавн - каждые 20-40 минут, воровство не требуется. Если никто не возьмет бочки, спавн каждые 20-40 минут. Не открывайте бочки для проверки, есть мнение, что это инициализирует таймер. Просто щелкните на них один раз. Бочки нужно очищать полностью от предметов, иначе новые предметы не отспавнятся.

А вот из ящиков кузнеца в Serpents Hold нужно воровать. И очищать от предметов тоже (ежели не в лом).

- Whip: близ Skara Brae, возле пристани на "материке", в хижинах рэйнджеров, 56° 25'S 40° 34'W. Спавн: каждые 20-40 минут. В бочках и сундуках. Для проверки - одиночный щелчок на бочках. Бочки должны быть пустыми, иначе спавна не будет. В этом районе 4 хижины, в любой может быть спавн.

Вот это для затравки. Информация по рарам взята отчасти из собственных приключений, но большей частью - с сайта Vamppire's House of Curiousities *(http://www.vamppire.com/)*. Не поленитесь посетить - там еще куча полезных сведений (особенно ценные данные по тому, как грамотно и "хитро" обставить имеющуюся у вас обитель: аквариумы, бассейны, подвеска предметов в воздухе, там даже фортепиано можно увидеть на одном из скринов) выложена на фоне очень симпатичного дизайна. Мне же надобно закругляться.

* * *

Некоторые скиллы не рассмотрены по той простой причине, что ни один из моих чаров их толком не использовал. А чистым "теоретиком" я никогда не был. Еще раз напоминаю - если есть вопросы - отправляйтесь прежде всего на специализированные форумы Stratics (а там - читайте FAQ'и, которые выложены в начале каждого форума).

P.S.

Последние новости.

Ультимский мир опять претерпевает серьезные изменения - введена система Factions. Появилась еще одна возможность разделить общество на друзей и врагов, подкрепленная экономическими выгодами.

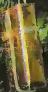
Я скрещиваю пальцы и надеюсь: персонажи, которые живут в UO больше года, к Рождеству получат подарки. Если все будет оки-доки, то Сотник разживется Black Dying Tub и Furniture Dying Tub :).

И последнее - спасибо всем, кому "Хроники" не были безразличны.



Z-ZONE





ЮМОР

От редакции:
Сегодня раздел юмора, полностью посвящен Diablo II. Воистину, по количеству хохм эта народная игра может потеснить Quake.

Shoti

Такие дела

Ну вот, пооброс уже я, значит, бороденкой на баттл-нете, экспы понабрался. Вроде, и левел уже шестнадцатый, и в чате парень уже пострашнее смотрится. Пора бы, как говорится, и первый акт кончать. Лезу в б-нет:

Shoti: Хочу create!

сервер: А я в дауне.

Shoti: Ну, тогда join!

сервер: Не-а!

Shoti: А сюда?

сервер: Сюда - тем более!

Shoti: Тогда сюда!

сервер: Ну, сюда - еще туда-сюда, на пока потупи в картинку...

Shoti: Ура!

сервер: Хотя...

Shoti: Ну, чего?!

сервер: Ты тупи, тупи в картинку... еще минут пять... Не, слушай, fail to join!

Shoti: F!@K!

Немцы в чате (радостно): F!@K-F!@K-F!@K- BLIZZARD-SUX-SUX-SUX-SERVERS-DOWN-DOWN-DOWN!

Сервер: Гитлер капут! Ща ваще всех отсюда поганою метлой к чертовой матери!

Shoti: Ну, сервер, блин, ну join! Я же коробочку покупал! Втридорога!

Сервер: Тут все с коробками, куда не плюнь! Думаешь, одного тебя надули? Черт с тобой, заходи.

Shoti: Ура! Привет, Акара!

Акара: Пасть открой! Два литра красного, четыре синего, распишись. Близард платит. Можешь пасть закрыть. Че хочешь?

Shoti: Красных баночек десяточек взвесьте, пожалуйста!

Акара: Хоть два десятка! Деньги гони.

Shoti: Ну, на. Здарова, Чарси!

Чарси: Ну, привет, ходят тут всякие. У тебя, кстати, левая булава сломана. Пополам.

Shoti: А на картинке, как новенькая.

Чарси: А меня это не... Четыреста рублей с тебя.

Shoti: Ну вот, блин, и бабло кончилось. Люди! ИНВАЙТ! Пошли Андариель валить!

Люди: Инвайт-то, конечно, аксепт, тока мы на четвертом уровне.

Shoti: Ну и черт с вами. А я в катакомбы пошел.

Монстры: Ну, вот блин, опять кого-то черти несут.

Shoti: ХАТЬ! ХЫТЬ! КИЯ! А тебе приемчиком! БДЫНЬЦ!

Монстры: Поганая у нас работа, блин.

Shoti: Ну, я крутой! Ну, всех положил!

Андариель: Ну-ну.

Shoti: Ура! Вали тетку!

Андариель (мурлычет про себя): Сначала синенький, теперь подзатыльник, теперь зелененький, опять подзатыльник, теперь опять синенький...

Shoti: Ой! Ой! На тебе! Не получилось... Ой! Портал!

Банки красные: А мы кончились?

Банки синие: А я так ваще не начиналась?

Shoti: А-А-А! (упал) Привет, Акара!

Акара: Ну, здорова. Че, опять шмотки в катакомбах забыл?

Shoti: Если честно, то и тушку тоже. Пять красненьких, пожалуйста!

Акара: У тебя денег только на две.

Shoti: Вот блин, пойду рарные шмотки идентифаить. Дарова, Каин!

Каин Декард: Наберут на помойке всякого хлама и тащут, и тащут. Ты бы еще кошку дохлую притащил.

Shoti: Че, опять все барахло?

Каин Декард: А ты не видишь? Смотри, слепак! И не ходи ко мне больше!

Shoti: Да, блин, больше 200 монет за этот утиль не выручишь.

Чарси: Я бы сказал, что 150 и не больше. Кстати, тебе кольчугу зашить? Воротничок оторвался. 200 рублей.

Shoti: Ты еще скажи, что у меня ремень не под цвет ботинок. На, подавись баблом, спекуль. Пойду тушку выручать!

Андариель: Опять ты?

Shoti: Я только за тушкой, там паспорт, документы, и назад.

Андариель: Остынь. Знаем ваши документы.

Shoti: А-А-А! (упал) Привет, Акара!

Акара: Катись отсюда, гопота безденежная.

Добрый дядя 28-го левела (появляется): Тум-пурум-пум-пум!

Shoti: Дядя! Invite! Андариель задолбала!

Добрый дядя 28-го левела: Аксепт. Сопли вытри. Где злая тетя обижает мальчика?

Shoti: В порта-а-а-але...

Добрый дядя 28-го левела: Тум-пурум-пум-пум ...(скрывается в портале)

Андариель: Ты еще бы на танке приехал! У меня же левел 1! А-А-А!

shoti: Так тебе! Так тебе! Ой, скока шмоток!

Добрый дяд 28-го левела: Тум-пурум-пум-пум...

shoti: Дяденька! Зачем вам стока шмоток, отдайте!

Добрый дядя 28-го левела: Не мешай работать мальчик. Квест выполнил - тушку забрал, юшку утер и катись отсюдова. А то в городе уши надеру. С дуриеля шмотки получишь.

Shoti: Ну, дя-день-ка! Ты и так в красивых железяках, а у меня денег нету-у-у!

Сервер: Ну, все! Перекур! Connection failed!

Shoti: Дя- F!@K!

Немцы в чате(радостно): F!@K-F!@K-F!@K- BLIZZARD-SUX-SUX-SUX-SERVERS-DOWN-DOWN-DOWN!..

Вот такие дела в воскресенье были.

Брачная песня Варвара.

Shoti

Барбариан очень прикольный. Например, он может петь. Композиции, правда, получаются в стиле Депешмода.

Вот, например, как поется брачная песня:

1) В options отрубаем музыку, звук по максимуму.

2) Выходим из города, бросаем на землю ринг-мэйл, скул и хелм.

3) Возвращаемся в город, набиваем всякой ерундой Inventory. Под завязку.

4) Возвращаемся назад к лежащим вещам и вешаем warcrie 1 lvl на правую кнопку.

5) Ты сам понимаешь, что, когда Inventory полн, парень просто подбрасывает вещь. Вот мы и кидаем их в каком-то порядке + warcry + кнопки типа "Follow me".

6) Минус то, что твой придурок все время говорит: "I can't carry anymore". Но в TCP-IP благодарная публика этих слов не слышит.



- цвет женских волос однозначно определяет для вас классовую принадлежность ее владелицы;

- вы становитесь сам не свой, когда видите колодец, причем, если кто-нибудь забирает оттуда воду, вы немного успокаиваетесь;

- чтобы улыбнуться, вы нажимаете 4 на NumPad'e;

- процесс еды вы называете healing, а всякая синяя или фиолетовая жидкость вызывает у вас нездоровый интерес;

- у ювелирного магазина вы останавливаетесь и смотрите, не завалялись ли в кошельке 48000;

- каждый раз, видя надпись “You are disconnected”, вы решаете, что лучшая часть жизни позади;

- новым знакомым вы представляетесь как gamer, USWest;

- ваше сердце бьется чаще, когда вы читаете гид по похожему на вашего героя;

- заблудившись в лесу, вы пытаетесь поставить Town Portal;

- все ваши друзья и знакомые обитают в вашем реалме и не любят корейцев и немцев;

- у вашего героя есть фан-клуб;

- в сапожной мастерской вы просите проимбуить ваши сапоги;

- устроив взрослую беседу с сыном, вы долго выясняете, кем он хочет стать, когда вырастет, - Варваром или Некромансером;

- у вашей подруги жизни есть татуировка “socketed”;

- о любой новой игре вы в первую очередь выясняете - hardcore ли ее главные герои;

- не дочитав этот текст до конца, вы нажимаете “send reply”

Отдельное спасибо Demiurg[SH] и www.Dungeon.Ru

7) Warcry=aaa!, helm=бряк, ринг мейл=бдзынь, скулл=тук.

8) Композиция брачная номер 1:

Бряк-Бдзынь-Бряк-Follow me- “а-а-а”

Тук-Тук-Бдзынь-Follow me - “а-а-а”

Бряк-бдзынь-тук-”а-а-а”-”This is for you”

и т.д.

Ищу спонсоров, чтобы выпустить компакт ремиксов...

З.Ы. Набираю высоких мальчиков 30-го уровня в хор...

З.З.Ы. Композиция “Весенний гон №4 без слов”, наложенная на песню “Said I love you but I lie”, примиряет среднестатистическую жену с игрой на целых два дня!

Ultralisk



Знайте - пора остановиться, если:

- составляя план покупок, вы пишете: “купить что-нибудь для Charsi”;

- когда друг просит вас помочь передать деньги, вы интересуетесь, когда и в какой игре его ждать;

- вы купили еще 128Mb RAM, чтобы меньше тормозила комната с Дуриэлем;

- вы считаете, что неудачники - это обитатели FSGS;

- вы пишете “!” перед прямой речью;



Почта

Привет! Лера отправилась в бессрочный отпуск по семейным и немного творческим причинам, и раздел почты временно доверили в грубые мужские лапы.

Письмо номера

Магическая фраза *"все равно не напечатаете"* безотказно действует на "почтальонов". Вкупе со связным текстом может занять пару квадратных сантиметров на 158-160 страницах журнала. А уж если какая-нибудь свежая мысль в письме проскакивает – так такому посланию вообще цены нет... А еще иногда бывают настоящие шедевры и, похоже, вот оно - письмо номера.

Как хотел бы я поприветствовать вас радостным:

Трям! Дорогие вы мои и любимые навигаторцы!, да только именно сейчас (после прочтения раздела почты) я так и не сделаю. Скажу ка я просто: "Здравствуйте".

Скрипя сердцем, приходится мне начинать свое первое к Вам письмо. Да... сколько времени прошло с момента покупки вашего первого номера...Ну да ладно - отбросим приятные воспоминания и перейдем к суровой реальности.

Журнал изменился - это факт свершившийся. Те кто начал покупать его год, два назад - одни люди. Они видят только косметические перемены (дизайн, изменения в рубриках и т.п). Они же и пишут вам - молодцы - ввели то, се, исправили то-то. СЕГОДНЯШНИЙ журнал им нравится. Я же пишу от лица... нет, пожалуй только от себя - человека, который читает вас с первого журнала.

*Человека, который вот уже два года верит, надеется в то, что в журнал вернется... искорка, что-ли, которая заставляла читать статьи про то, что мне может и не совсем интересно, может в это я никогда и не сыграю, но читать было интересно. Сейчас эта *искорка* еще теплится в некоторых ваших разделах (это я про спортивный (не играю в спортивные игры, но читаю всегда) и стратегический разделы). Я - то, наивный, полагал, что один такой - а вот и нет!*

Письмо Андрея окончательно рассеяло всякие сомнения по поводу перемен в редакции. Ах, какая же ты хитрюга, Лерочка, ты умудрилась ответить на все его вопросы, но сделала вид, что не заметила главного - последнего абзаца!..

Ой, ну поругал и хватит. На самом деле журнал у вас очень хороший, просто был лучше. Более родной что-ли. Буду ждать перемен. Кстати, действительно - поздравляю вас с юбилеем. Все у ...нас получится.

З.Ы: Знаю, что письмо большое – все равно не напечатаете, но! НО! Лера, если у тебя есть совесть - напиши ответ хотя бы по мылу.

Кирилл (Симферополь)

Отвечаю построчно:

"если у тебя есть совесть" – у Леры совесть есть, иногда мне даже хотелось одолжить у нее килограмм-другой, а то вечно не хватает;

"в журнал вернется... искорка" - искорка в разделах никуда не делась. Все гораздо проще и банальней: журнал должен меняться, иначе просто перестаешь замечать, какой он хороший. Это все равно, что долго смотреть на свечу - она перестает казаться яркой;

"СЕГОДНЯШНИЙ журнал им нравится" - все верно, новый человек, купивший журнал, будет с удовольствием его читать, но что бы угодить старой гвардии (которые еще помнят цыпленка на обложке), нужно стараться. Им (то бишь вам) уже немного скучно просто читать статьи. Вам нужны всякие maxview, оригинальные материалы, что-нибудь новенькое, чтобы что-то изменилось в журнале... Это я не как зарвавшийся автор говорю, а как человек испытывающий точно такие же чувства. Посмотрите на следующее письмо:

Читаю ваш журнал почти постоянно и замечаю изменения в качестве написания. Берем №12'98. Жутко интересно читать! Кстати это был мой первый НИМ. Идем дальше... №9'99. Я его купил только из-за прохождения Amerzone (который, кстати, оказался у меня бракованным). Открываю и читаю. Очень интересно.! Особенно "Надмозги за работой" и "Поймаю одноного Вирта – прибью или игры, в которых мы есть". Классные статьи! А игры! Revenant, Ultima, Князь, System Shock II... А ваш почтальон... Какие здоровские ответы!.. Так идем дальше... №10'99. Статьи дошли до среднего качества! Как-то все однообразно. Хотя авторам лучше знать как статьи писать, все-таки их работа. А почта по-прежнему на высоте! №12'99 - №9'00: Здорово! Слов нет! Новая суперпочтальонша (извините, если покажется грубо), новые разделы, HUMOR, Жилин... Ultima Chronicles. Надеюсь на случайное недоразумение и через месяц открываю №11'00. Все равно скучно. А жаль...

Ну да ладно. Журнал все равно хороший. Теперь о НИМе в целом. Зачем вставили "Овальный уик-енд"? Хотя по началу было ничего. Но в №11'00 :o(Такое...

Дмитрий Хитров (Санкт-Петербург)

Видите? Те же симптомы, только человек начал читать журнал не три, а два года назад. Как только появлялось что-то новое, номер ему нравился. Как только ему начинало надоедать, он обвинял авторов в том, что "статьи дошли до среднего качества". Хотя качество написания статей не менялось. Человек любит перемены, а еще больше он любит повздыхать о старых добрых временах, когда он только сел за компьютер (в первый раз открыл журнал, прочитал первую статью и т.п).

Отвечать на такие письма резкими фразами – будет непростительная грубость по отношению к читателям, многие из которых покупают журнал с первого номера. Оправдываться – глупо (а главное - за что?). Единственное, что могу сказать: ребята, скоро Навигатор очень сильно изменится.

Вторая проблема, которая часто упоминается в ваших письмах – это несоответствие контента диска и его описания в журнале.

Есть одна маленькая притензия не все что надиске бывает обещано там есть, ну к примеру был обещан рекламный ролик о RESIDENT EVIL 3, так я его там не нашел... обидно. Мне бы хотелось, чтобы мое письмо напечатали в журнале.

С уважением Wigo

Опять же все очень просто: за несколько дней до выхода номера мы прикидываем, что пойдет на диск. Диск сдается в тираж на неделю позже журнала, поэтому мы можем печатать только предполагаемое содержание CD. То есть, конечно, можем и просто ничего не менять в содержании, но иногда за неделю появляется демо-версия очередного хита или очень красивый ролик, вот и просыпается подлая тяга к совершенствованию – режем по живому и вставляем свежатинку. Оперативность опять же повышается. К сожалению, после двух номеров, в которых мы печатали содержание диска (предполагаемое содержание диска!), начало при-

ходить так много писем, авторы которых, видимо, не заметили надписи "в содержании диска возможны изменения", что мы засомневались и перестали печатать его (содержание) вовсе.

Что требуется от сознательных читателей, которым захочется написать нам письмо. Ответить на следующие вопросы:

а) Стоит ли вообще печатать содержание (в котором, конечно же, будут незначительные изменения) или все без труда можно прочитать на самом диске, когда журнал уже лежит на лотке?

б) Если стоит это самое содержание печатать, то делать это простым списком демо-версий и патчей или обложкой для диска (как было в НИМ №9 и №10 за прошлый год). Вообще, кто-нибудь вырезает эти вкладыши?

P.S. А ролик мы выложили на диске к 12 номеру, только это реклама не Resident Evil 3, а Biohazard 2 (он же Resident Evil 2) и он поставлен исключительно ради ознакомления читателей с творчеством режиссера Джорджа Ромеро.

Великие Мира Сего vs. Навигатор Игрового Мира

"...по поводу Элтона Джона. В номере 8 (39) 2000 толи Алаев, толи Жилин, жутко отозвались о великом человеке, назвав его толстым английским педиком (стр 97). Непростительно."

Михаил ака Fulton. Хабаровск.

Давайте разберем по пунктам:

1. "Толстый" – а еще можно добавить лысый (до операции). Есть надо меньше или бегать по утрам, и тот, кто скажет, что дядя Джон худенький, пусть первый кинет в меня камень (можно даже разогнанный второй пень).

2. "Английским" – в Англии он живет, значит - англичанин.

3. "Педиком" – тут уж против правды не попрешь.

Хотя, конечно, было бы правильнее написать "упитанный подданный Объединенного Королевства, представитель сексуальных меньшинств"... Но, чай, не в Америке живем.

Господа написатели статей!

Как то в последнее время обратил свой скромный взгляд на одно нелицеприятное высказывание: "каждый уважающий себя геймер уже купил себе... (варианты: Крутую видеокарту, пень-3 офигенной частоты, и т.п.). Сами вдумайтесь ситуация в стране не ахти какая (по зарплатам) и далеко не каждый может позволить себе купить что то за 100-150 баксов, так при чем тут самоуважение наше. Такими фразами вы слегонца оскарбляете нас уважающих себя, но малозарабатывающих геймеров.

Veterinar

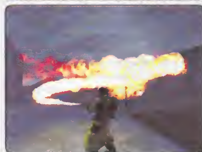
Мы также можем написать: "Каждый уважающий себя читатель уже купил коллекционный Т-34 с дарственной подписью Дзержинского или Windows 2002, Doom III с ATI RadeOn в придачу,"- и мы станем получать такие вот письма:

У меня нет денег на Т-34 и поэтому я вынужден, как дурак, ездить на кампфваген Фламинго, а вы написали, что настоящий симуляторщик должен ездить обязательно на Т-34 и теперь меня девушка бросила – ушла к моему однокласснику у него Тигр 43 года. Я не знаю, что мне делать. И, пожалуйста, не печатайте больше таких статей.

Stomatolog

По-моему, нужно отличать насмешку над читателем от - как это сейчас называется? – от авторского стеба. В конце концов, у людей, работающих в журнале, не такие уж и крутые компьютеры (хотя и получше, чем у большинства читателей, – это нельзя отрицать), мы совсем не обвешены ГеФорсами, Радианами и 20 дюймовыми мониторами. И, в конце концов, ведь это

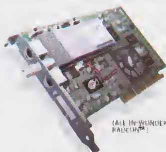




Return to Castle Wolfenstein

не мы придумываем системные требования для игр, которые в последнее время одно другого возмутительней.

Вот, пожалуй, и все, что удалось выкопать ценного из почтового ящика за этот месяц. Были, правда, еще несколько интересных писем от читателей, заболевших ностальгией по старым компьютерным играм. Кстати, если кому-то кажется, что Wolf 3D был гораздо круче Q3, а игры изрядно деградировали за последний десяток лет, или наоборот, что в старых играх нет ничего хорошего, кроме системных требований, то милости просим присылать к нам в журнал письма – присоеди-



Ват такай ан загадачный Radean...

няться к дискуссии. Но оставим эту тему, пожалуй, до следующего номера.

Тоскующий по белой мышке
Константин Подстрешный

Ответ Главреда

Здравствуй, уважаемый Нави в целом и Лера в частности!

Пишу Вам не впервые, но вот проблема: сколько не изощрялся, а все о хорошем да о хорошем... Не правильно это, подумал. И вот, чтобы восстановить, как говорится, баланс, придется мне ругаться.

А ругаться я буду по поводу украинского языка (української мови). Удивились? Не стоит. Все вполне нормально. Так что...

Еще в 6-7(38) номере Навигатора в статье про MDK-2 промелькнуло недоступное русскому уху "украинское" слово "запродати". Не знаю, что оно значит, но украинскому языку это слово явно не принадлежит. Вот "запроданці" (продажные) - другое дело. Но это не столь важно. Любой автор может может ошибиться. И это простительно. Но вот то, что Вы напечатали в последнем 42-м номере... это... извращенство! (Вы поняли, о чем я - о статье "Приключения Пятачка в волшебном лесу"). Большего официального издевательства над украинским языком я не встречал!

Русские буквы - это понты, но сам текст... то произношение... это ГОНИВО! Так говорят разве что в "местечке Солнцево" (так ведь, Dr. Aiboleath?).

Но не надо думать, что я хочу устроить какой-нибудь национальный конфликт. Мне это не нужно. Да и при дискуссии русских читателей будет чуть больше (раз в 10-20). Все, что я хотел бы, это чтоб Вы перестали так извращаться и нашли решение. А именно: или купите русско-украинский словарь (для проверки правильности определенных слов), или вообще перестаньте печатать это жалкое подобие украинскому языку (для профилактики).

Будьте здорові та щасливі!
Владимир (RebeL)

P.S. И еще. В статье о "Винни" так часто употребляются слова Ук-

раина и сало, аж ностальгия берет. Чтоб так часто Украина фигурировала в "Козаках".

Шановний добродію Володимире! Мені дуже прикро бачити, що коїться у наші непрості часи навколо рідної мови. Одне слово - ганьба! Та й навколо нерідної коїться те саме. Навіть диктори державного телебачення вживають такі вирази як "...трижды на день...". То що вже казати про таких простих громадян як ми з вами? Наприклад, ви вжили слово "извращенство", яке я дві години шукав у різноманітних словниках та енциклопедіях - і не знайшов. Але ж я зрозумів, що бажав виказати вельмишановний пан!

Сподіваюсь, що усі читачі Наві також зрозуміли геть усе, про що прагнув їм розповісти Dr. Aiboleath. А тепер уявіть, що той матеріал увесь був би викладений рідною мовою? Збагнули? Яким ще чином було можливо довести до читача той козацький колорит, той аромат сала, яке так мені до вподоби? Саме за рахунок симбіозу українських та російських слів в одному реченні! Що ми і зробили. Вдало чи ні - це вже інша справа.

Що стосується ваших слів про "официальное издевательство над украинским языком" - годі, мій друже. Сподіваюсь, що ви обізнані з текстом плівки, що пан Мороз демонстрував у Державній Раді? Які вам ще треба додаткові докази, щоб збагнути, що рідну мову треба захищати насамперед на Україні, а не в російських заходах масової інформації?

Заздалегідь перепрошую, якщо десь помилився. То не навмисне. Адже протягом останніх 25 років я не мав жодної оказії викласти свої думки на папері рідною мовою.

Ігор Бойко

Для российских читателей привожу содержание предыдущего послания.

Уважаемый Владимир! Обидно наблюдать то, что творится в наше непростое время с родным (прим. - украинским, здесь и дальше по тексту) языком. Одно слово - позор! Да и с неродным творится то же самое. Даже дикторы государственного (прим. - украинского) телевидения позволяют себе употреблять такие выражения как "...трижды на день..." (прим. - это явный украинизм, заимствованный из фраз типа "тричі на день"). Что уж тогда говорить о таких простых гражданах как мы с вами? К примеру, вы употребили слово "извращенство", которое я два часа искал в разных словарях и энциклопедиях - и не нашел. Тем не менее, я все же понял, что хотел сказать уважаемый пан!

Надеюсь, что все читатели Нави тоже поняли абсолютно все, о чем хотел им поведать Dr. Aiboleath. А теперь представьте, что весь этот материал был бы изложен на родном языке? Врубились? Как еще можно было донести до читателя тот козацкий колорит, тот аромат сала, которое мне так нравится? Именно за счет симбиоза украинских и русских слов в одном предложении! Что мы и сделали. Удалось это нам или нет - это уже другой вопрос.

Что же касается ваших слов об "официальном издевательстве над украинским языком" - будет вам, дружище. Надеюсь, вы знакомы с текстом пленки, представленной господином Морозом парламенту Украины? Какие вам еще требуются дополнительные доказательства, чтобы понять, что родной язык нужно защищать, прежде всего, на Украине, а не в российских средствах массовой информации?

Заранее приношу извинения, если допустил ошибки. Я не нарочно. Ведь на протяжении последних 25 лет у меня не было возможности изложить собственные мысли на бумаге на родном языке.

Игорь Бойко

Без комментариев

Здравствуйте наши дарагхие другхзья. Пищем ми вам ыз солнечного Кафказа. Гоги, дарагой закрой окно, да? а то у мэнэ крыса к столу примерзла. Ну дык вот, о чем мы там? Гоги, не помнищь? А, ладно. Зозо вчера предлагал сто баранов за мой этот, как его?.. Гоги, ну скажи, да?! Вай, задкнись, вспомнил! Клав!

Гоги, мы же не Вахтангу месагу пищем, а в Нафигагатор. Вахтангу еще на прошлой неделе отправили. Жирные такие... (бараны)

Пищем вам от всего аула "Примерно сто лэт без урожая". Недавно отметели праздник по поваду разгона Гариком своего пылесоса. Теперь он сосет много, а главное сыльно: правда жалуются на нас всякие ..... (плохие люди), говорят мы их верто.... э-э-э ...лэт .... лот. Гоги, как его? Ну да ладно, засосали в общем. А еще думаем найти собратьев по разуму (если есть такие), которые могли бы пройти DIGGER 2000.

Недавно симулировали сетевуху Кваки (ботами были бараны). А вапще мы з Минеральных Вод. Ежели хто хочет, можем переписиваться. Квакеры и особенно квакерши пишите нам т.к. мыла у нас нет пишите письма, ну можете его (мыло) прислать, если не жалко.

Нащ адрзс электронной пошты (ЕМЭЛЯ): tereschenko@boka.cmw.ru

DiSeL&Baklana

P.S. Орфография и пунктуация читателей сохранена

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Главный почтальон
Лера Чашечникова

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7 . 123845

Тираж 32.000 экз. З. 6040

Цена договорная.